



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TEGNOLOGÍA

TEMA:

ESTUDIO DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN
LOS DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN" EN EL
PERÍODO 2013-2014.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en
Ciencias de la Educación especialidad en Contabilidad y Computación.

AUTORA: Castillo Ramírez Ángela Ivón

DIRECTORA: Ing. Basantes Andrade Andrea

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

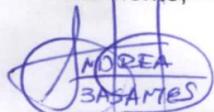
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

Luego de haber sido designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como directora del Trabajo de Grado: "ESTUDIO DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LOS DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN" EN EL PERÍODO 2013-2014.". Trabajo realizado por la señorita egresada: Castillo Ramírez Ángela Ivón previo a la obtención del título de Licenciada en la Especialidad de Contabilidad y Computación

Al ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal

Atentamente,



Ing. Andrea Basantes
DIRECTORA

DATOS DE LA OBRA

"ESTUDIO DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS EN LOS DOCENTES DEL COLEGIO
UNIVERSITARIO "UTN" EN EL PERÍODO 2013-2014."

Castillo Ramírez Ángela Ivón

2013/01/25



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003641303		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Castillo Ramírez Ángela Ivón		
DIRECCIÓN:	San Lorenzo		
EMAIL:	Ivon8820@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0988840121

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTUDIO DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LOS DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN" EN EL PERÍODO 2013-2014."
AUTOR (ES):	Castillo Ramírez Ángela Ivón
FECHA: AAAAMMDD	2015/01/26
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en la Especialidad de Contabilidad y Computación
ASESOR /DIRECTOR:	Ing. Andrea Basantes

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Castillo Ramirez Ángela Ivón, con cédula de identidad Nro. 1003641303, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o Trabajo de Grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de enero de 2015

EL AUTOR:

(Firma) Ángela Castillo

Nombre: Castillo Ramirez Ángela Ivón



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Castillo Ramírez Ángela Ivón, con cédula de identidad Nro. 1003641303, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: "ESTUDIO DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LOS DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN" EN EL PERÍODO 2013-2014.", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en la Especialidad de Contabilidad y Computación en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 26 días del mes de enero de 2015

(Firma).....*Angela Castillo*.....

Nombre: Castillo Ramírez Ángela Ivón

Cédula: 1003641303

DEDICATORIA

El trabajo es dedicado con amor y cariño a todos aquellos que me han encaminado por la vía del éxito, principalmente a quien me dio la vida mi madre la cual fue mi apoyo día a día.

A los docentes de la Universidad Técnica del Norte, que hicieron posible alcanzar el nivel de conocimiento necesario para llevar a cabo este proyecto.

A mis familiares y amigos que con su apoyo moral se hicieron presente en el momento en que más los necesitaba para continuar, me hicieron ver que el empeño y la perseverancia son fundamentales en el desarrollo de los objetivos que con muchas ganas y esfuerzo se llegarían a convertir en metas.

Ángela Ivón Castillo Ramírez

AGRADECIMIENTO

A mi querida madre Feliza gracias por su seguridad y esfuerzo incondicional por no perder la fe en mí cuando todos la habían perdido, que con sus consejos, apoyo, y experiencias vividas me fue inculcando responsabilidad y ganas para salir adelante en una lucha de superación constante, mis logros y triunfos se los debo a ella, gracias por haberme dado la vida y la sabiduría para desarrollar a cabalidad el presente trabajo.

A la Ingeniera. Andrea Basantes, por su comprensión y generosidad al brindarme la oportunidad de acudir a su capacidad y experiencia.

Ángela Ivón Castillo Ramírez

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA	i
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xi
ABSTRACT	xxii
INTRODUCCIÓN	xxiii
CAPÍTULO I	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema	3
1.3 Formulación del problema	4
1.4 Delimitación del Problema	4
1.4.2 Delimitación Espacial.....	4
1.4.3 Delimitación Temporal	4
1.5 Objetivos.....	4
1.5.1 Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos	5
1.6 Justificación	5
CAPÍTULO II	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Fundamentación Teórica	7
2.1.1 Fundamentación filosófica	7
2.1.2 Fundamentación psicológica	9
2.1.3 Fundamentación pedagógica	10
2.1.4 Fundamentos Sociológicos.....	12
2.1.5 Fundamentación Tecnológica.....	13
2.1.5.2. Las TIC	14
2.1.5.2. Ventajas y desventajas de las tecnologías de la información ..	15
2.1.5.3. Características de las TIC en la educación	15
2.1.5.4. Las TIC en la educación	17

2.1.5.5. Beneficios de las TIC en la educación.....	17
Mayor comunicación.....	18
Superior distribución del Conocimiento.	18
Varias fuentes de Conocimiento con oportunidades de Investigación..	19
Aprendizaje Colectivo	19
Desarrollo de Habilidades Adicionales	19
Crecimiento como Persona	19
Mejor Gestión Institucional y Servicio	20
Trascender las barreras.....	20
2.1.6. Herramientas tecnológicas	20
2.1.6.1. Tipos de Herramientas Tecnológicas en la educación	21
2.2. Posicionamiento Teórico Personal	30
2.3. Glosario de términos.....	32
2.4. Sub problemas e interrogantes de investigación	34
2.5. Matriz categorial	36
CAPÍTULO III.....	37
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1 Tipos de investigación	37
3.1.1 Investigación bibliográfica.....	37
3.1.2 Investigación de campo	37
3.1.3 Investigación propositiva	37
3.2.1 Teóricos.....	38
3.2.2.2 Método Histórico – Lógico	38
3.2.2.3 Analítico - Sintético	38
3.2.2.4. Inductivo – Deductivo	38
3.2.2.5 Estadístico	39
3.3. Técnicas e Instrumentos.....	39
3.3.1. Encuestas.....	39
3.4. Población.....	39
3.5 Muestra.....	39
3.6. Esquema de la Propuesta	40

CAPÍTULO IV.....	41
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	41
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO “UTN” DE LA CIUDAD DE IBARRA.....	41
CAPÍTULO V.....	51
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
5.1. Conclusiones	51
5.2. Recomendaciones:	52
5.3. Interrogantes de investigación	52
CAPÍTULO VI.....	55
PROPUESTA ALTERNATIVA	55
6.1. Título de la propuesta	55
6.2. Justificación	55
6.3. Fundamentación	56
6.3.1. Fundamentación Filosófica	56
6.1.2 Fundamentación psicológica.....	57
6.3.4. Fundamentos Sociológicos	57
6.1.5 Fundamentación Tecnológica	58
6.5. Objetivos.....	58
6.5.1. Objetivo general.....	58
6.5.2. Objetivos específicos.....	58
6.6. Ubicación sectorial y física	59
ANEXOS	302
Árbol del problema.....	303
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES	304
MATRIZ DE COHERENCIA	307
FOTOGRAFÍAS SOCIALIZACIÓN	308
Certificaciones	312

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Pregunta 1 – Docentes	41
Tabla 2: Pregunta 2 – Docentes	42
Tabla 3: Pregunta 3 – Docentes	43
Tabla 4: Pregunta 4 – Docentes	44
Tabla 5: Pregunta 5 – Docentes	45
Tabla 6: Pregunta 6 – Docentes	46
Tabla 7: Pregunta 7 – Docentes	47
Tabla 8: Pregunta 8 – Docentes	48
Tabla 9: Pregunta 9 – Docentes	49
Tabla 10: Pregunta 10 – Docentes	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Pregunta 1 - Docentes.....	41
Gráfico 2: Pregunta 2 – Docentes.....	42
Gráfico 3: Pregunta 3 – Docentes.....	43
Gráfico 4: Pregunta 4 – Docentes.....	44
Gráfico 5: Pregunta 5 – Docentes.....	45
Gráfico 6: Pregunta 6 – Docentes.....	46
Gráfico 7: Pregunta 7 - Docentes.....	47
Gráfico 8: Pregunta 8 – Docentes.....	48
Gráfico 9: Pregunta 9 – Docentes.....	49
Gráfico 10: Pregunta 10 – Docentes.....	50

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Estructura de los talleres	63
Ilustración 2: Internet	66
Ilustración 3: Barra de inicio.....	69
Ilustración 4: Navegadores	69
Ilustración 5: Internet Explorer	70
Ilustración 6: Barras Internet Explorer.....	70
Ilustración 7: Principales barras del explorador	70
Ilustración 8: Barra de direcciones.....	71
Ilustración 9: Búsqueda en un navegador.....	72
Ilustración 10: Búsqueda	72
Ilustración 11: Búsqueda	73
Ilustración 12: dirección	74
Ilustración 13: Página de Internet hotmail.com	74
Ilustración 14: Llenar los campos.....	75
Ilustración 15: Registro	75
Ilustración 16: Ventana principal	76
Ilustración 17: Outlook	76
Ilustración 18: Nuevo mensaje.....	78
Ilustración 19: Escribir Dirección.....	79
Ilustración 20: Asunto	79
Ilustración 21: Formato	79
Ilustración 22: Archivos Adjuntos.....	81
Ilustración 23: Ubicación documento	82
Ilustración 24: abrir	82
Ilustración 25: Carga de archivo	82
Ilustración 26: Enviar	83
Ilustración 27: Acceder a dropbox.....	87
Ilustración 28: Registrarse	87
Ilustración 29: Registrarse	87
Ilustración 30: Registrarse	88
Ilustración 31: Terminar registro	88
Ilustración 32: Cuenta básica.....	89
Ilustración 33: Escritorio de dropbox.....	89
Ilustración 34: Comenzar a cargar archivos.....	90
Ilustración 35: Crear carpeta.....	90
Ilustración 36: Compartir carpeta.....	91
Ilustración 37: Compartir carpeta	91
Ilustración 38: Eliminar.....	92
Ilustración 39: Archivos eliminados.....	92
Ilustración 40: Restaurar.....	92

Ilustración 41: Eliminar permanentemente.....	93
Ilustración 42: Versiones anteriores.....	93
Ilustración 43: Restaurar.....	93
Ilustración 44: Buscar.....	93
Ilustración 45: Búsqueda.....	94
Ilustración 46: Compartir.....	94
Ilustración 47: Compartir vínculo.....	94
Ilustración 48: Compartir.....	94
Ilustración 49: Enviar vínculo.....	95
Ilustración 50: Enviar.....	95
Ilustración 51: Confirmación.....	95
Ilustración 52: Marcadores.....	96
Ilustración 53: Ir a Dropbox.....	96
Ilustración 54: Descargar dropbox.....	97
Ilustración 55: Descargar archivos.....	97
Ilustración 56: Instalar.....	98
Ilustración 57: Cuenta dropbox.....	98
Ilustración 58: Tipo de instalación.....	99
Ilustración 59: Bienvenida a Dropbox.....	99
Ilustración 60: Acceder.....	100
Ilustración 61: Notificaciones.....	100
Ilustración 62: Compartir carpetas.....	101
Ilustración 63: Finalizar.....	101
Ilustración 64: Ícono de Dropbox.....	102
Ilustración 65: Menú dropbox.....	102
Ilustración 66: Onedrive.....	104
Ilustración 67: Acceder a hotmail.....	105
Ilustración 68: Inicio de sesión.....	105
Ilustración 69: Escritorio de outlook.....	106
Ilustración 70: Ícono de outlook.....	106
Ilustración 71: Nuevo.....	107
Ilustración 72: Ventana principal del correo.....	107
Ilustración 73: Menú.....	108
Ilustración 74: Onedrive.....	108
Ilustración 75: Escritorio onedrive.....	109
Ilustración 76: Crear.....	109
Ilustración 77: Creación de carpeta.....	110
Ilustración 78: Creación de documento en línea.....	110
Ilustración 79: Documento de Word.....	110
Ilustración 80: Boton cargar.....	111
Ilustración 81: Archivo.....	112
Ilustración 82: Archivo en la red.....	112

Ilustración 83: Compartir	112
Ilustración 84: Enviar	113
Ilustración 85: Compartir	113
Ilustración 86: Colocar la dirección para envío	114
Ilustración 87: Envío del documento	114
Ilustración 88: Salir	115
Ilustración 89: Dirección web	117
Ilustración 90: Crear una cuenta gmail.com.....	117
Ilustración 91: Llenar campos	117
Ilustración 92: Iniciar sesión.....	118
Ilustración 93: Inicio de sesión	119
Ilustración 94: Drive	119
Ilustración 95: Google drive	121
Ilustración 96: Drive	123
Ilustración 97: Opciones para subir un archivo	124
Ilustración 98: Abrir archivo para subir.....	124
Ilustración 99: Abrir.....	125
Ilustración 100: Cargar.....	125
Ilustración 101: Cargar archivo	125
Ilustración 102: Google drive	126
Ilustración 103: Descargar	126
Ilustración 104: Descargar	127
Ilustración 105: Salir	127
Ilustración 106: Cerrar sesión	127
Ilustración 107: Dirección.....	129
Ilustración 108: Comenzar	129
Ilustración 109: Usar prezi	130
Ilustración 110: Cuenta Gratuita	130
Ilustración 111: Tus prezis	130
Ilustración 112: Crear nuevo	131
Ilustración 113: Carga de archivo	131
Ilustración 114: Elegir plantilla	132
Ilustración 115: Usar plantilla	132
Ilustración 116: Historia	133
Ilustración 117: Primer prezi	134
Ilustración 118: Mover, Rotar y Escalar los objetos.....	135
Ilustración 119: Menú imagen	135
Ilustración 120: Marcos y flechas.....	136
Ilustración 121: Menú imagen	137
Ilustración 122: Plantilla	138
Ilustración 123: Menú.....	139
Ilustración 124: Presentación.....	139

Ilustración 125: Facebook.....	139
Ilustración 126: Descargar	140
Ilustración 127: Tus prezis	140
Ilustración 128: Descargar	141
Ilustración 129: Descargar	141
Ilustración 130: Prezi	142
Ilustración 131: Prezi	143
Ilustración 132: Photo peach.....	144
Ilustración 133: Dirección.....	145
Ilustración 134: Suscripción	145
Ilustración 135: Seleccionar nombre de usuario	145
Ilustración 136: Subir Fotografías	146
Ilustración 137: Subir Fotografías	146
Ilustración 138: Seleccionar Imágenes	147
Ilustración 139: Seleccionar Título.....	147
Ilustración 140: Ver la historia fotográfica	148
Ilustración 141: Descargar	148
Ilustración 142: Insertar Texto.....	149
Ilustración 143: Publicación	149
Ilustración 144: Editar	150
Ilustración 145: Agregar comentarios	150
Ilustración 146: Publicación Final.....	151
Ilustración 147: Vinculación redes sociales	152
Ilustración 148: Salir	152
Ilustración 149: Issuu	154
Ilustración 150: Dirección.....	154
Ilustración 151: Registrarse	155
Ilustración 152: Compartir archivo	156
Ilustración 153: Subir documento.....	156
Ilustración 154: Descripción del documento.	156
Ilustración 155: Acceso	157
Ilustración 156: Confirmación del documento	157
Ilustración 157: Descripción mediante palabras claves	157
Ilustración 158: Opciones de Idioma.....	158
Ilustración 159: Opciones de zoom.....	158
Ilustración 160: Creación de cuenta.....	160
Ilustración 161: Completar información.....	161
Ilustración 162: Datos	161
Ilustración 163: Share	162
Ilustración 164: Login.....	162
Ilustración 165: Examinar	163
Ilustración 166: Abrir	163

Ilustración 167: Subir	164
Ilustración 168: Archivo.....	164
Ilustración 169: Archivo cargado.....	165
Ilustración 170: Presentación.....	165
Ilustración 171: Menú.....	165
Ilustración 172: Logout.....	166
Ilustración 173: Slidesshare	166
Ilustración 174: Pantalla principal	167
Ilustración 175: Dirección.....	167
Ilustración 176: Registrarse gratuitamente	168
Ilustración 177: Datos solicitados.....	168
Ilustración 178: Cuenta gratuita	169
Ilustración 179: Confirmación.....	169
Ilustración 180: Tablero de mando.....	170
Ilustración 181: Publicación	170
Ilustración 182: Cuenta en modo básico	170
Ilustración 183: Seleccionar archivo	171
Ilustración 184: Abrir archivo	171
Ilustración 185: Publicar.....	172
Ilustración 186: Cargar archivo	172
Ilustración 187: Visualizar	173
Ilustración 188: Publicación	173
Ilustración 189: Compartir.....	174
Ilustración 190: Zoom	174
Ilustración 191: Publicaciones relacionadas	174
Ilustración 192: Descargar	174
Ilustración 193: cerrar cesión.....	175
Ilustración 194: Dirección.....	176
Ilustración 195: Pantalla principal	176
Ilustración 196: Iniciar sesión.....	177
Ilustración 197: Obtener una cuenta	177
Ilustración 198: Inicia sesión con Facebook	177
Ilustración 199: Nombre de usuario	178
Ilustración 200: Acepto	178
Ilustración 201: Continuar	179
Ilustración 202: Iniciar sesión.....	180
Ilustración 203: Mis comics.....	180
Ilustración 204: Crear un comic ahora	181
Ilustración 205: Principiante	181
Ilustración 206: Lugar donde se desarrollará la historia.....	182
Ilustración 207: Personajes.....	182
Ilustración 208: Personaje	183

Ilustración 209: Personaje indicado.	183
Ilustración 210: Carga la presentación.....	184
Ilustración 211: Poner los textos en el comic.....	184
Ilustración 212: Colocar textos.....	185
Ilustración 213: Añadir escenas	185
Ilustración 214: Guardar	187
Ilustración 215: Opciones	187
Ilustración 216: Descargar	187
Ilustración 217: Visualizar	188
Ilustración 218: Dirección.....	189
Ilustración 219: Pantalla principal de voki	189
Ilustración 220: Registro	190
Ilustración 221: Llenar los campos solicitados	190
Ilustración 222: sign up	191
Ilustración 223: Correo.....	191
Ilustración 224: Dirección enviada	191
Ilustración 225: Login.....	192
Ilustración 226: New voki	192
Ilustración 227: Avatar designado.....	193
Ilustración 228: Personalizar el avatar	193
Ilustración 229: Texto.....	193
Ilustración 230: Voz para el avatar.....	194
Ilustración 231: Voz para el avatar.....	194
Ilustración 232: Done	194
Ilustración 233: Publish	195
Ilustración 234: Save	195
Ilustración 235: Esperar mientras carga	195
Ilustración 236: Link	196
Ilustración 237: Publicación	196
Ilustración 238: Acceder a blogger.....	200
Ilustración 239: Creación de cuenta.....	200
Ilustración 240: Creación de blogger	201
Ilustración 241: Continuar	202
Ilustración 242: Plantilla	202
Ilustración 243: Cuenta	203
Ilustración 244: Formato	203
Ilustración 245: Insertar	204
Ilustración 246: Siguiente.....	204
Ilustración 247: Visualización.....	205
Ilustración 248: Blog	205
Ilustración 249: Blogger	206
Ilustración 250: Plantilla	207

Ilustración 251: Navegación.....	208
Ilustración 252: Descripción.....	208
Ilustración 253: Gadget.....	209
Ilustración 254: Formato.....	209
Ilustración 255: Dirección web.....	211
Ilustración 256: Registro.....	211
Ilustración 257: Llenar los campos.....	212
Ilustración 258: Crear un wiki.....	212
Ilustración 259: Únete.....	213
Ilustración 260: Llenar todos los campos.....	213
Ilustración 261: Crear.....	213
Ilustración 262: Archivo para compartirlo.....	214
Ilustración 263: Subir el archivo.....	215
Ilustración 264: Abrir.....	215
Ilustración 265: Subir.....	216
Ilustración 266: Cargar el archivo.....	216
Ilustración 267: Cerrar sesión.....	216
Ilustración 268: Hangouts.....	217
Ilustración 269: Búsqueda de google.....	218
Ilustración 270: Acceder.....	218
Ilustración 271: Añadir amigos.....	219
Ilustración 272: Acceder hangouts.....	219
Ilustración 273: Hangout.....	220
Ilustración 274: Android.....	220
Ilustración 275: Programar video conferencia.....	220
Ilustración 276: Daypo.com.....	226
Ilustración 277: Registro.....	226
Ilustración 278: Nuevo proyecto.....	227
Ilustración 279: Campos solicitados.....	227
Ilustración 280: Continuar.....	228
Ilustración 281: Elegir las actividades.....	228
Ilustración 282: Nuevo test.....	229
Ilustración 283: Cuestiones.....	230
Ilustración 284: Previsualizar.....	230
Ilustración 285: Aciertos.....	231
Ilustración 286: Preguntas.....	231
Ilustración 287: Registro.....	232
Ilustración 288: Publicar.....	233
Ilustración 289: Activación.....	233
Ilustración 290: Pantalla final.....	234
Ilustración 291: Pantalla final.....	234
Ilustración 292: Publicar.....	235

Ilustración 293: Compartir el link.....	235
Ilustración 294: dirección	236
Ilustración 295: Nueva pagina.....	236
Ilustración 296: Ingresar exatime.com	237
Ilustración 297: Mapa mental	237
Ilustración 298: Mapa mental	237
Ilustración 299: Ejemplo.....	239
Ilustración 300: Ficha de repaso	240
Ilustración 301: Fichas con examtime.....	241
Ilustración 302: Eliminar.....	242
Ilustración 303: Guardar	243
Ilustración 304: Editar	243
Ilustración 305: Compartir	244
Ilustración 306: Modo Visual.....	244
Ilustración 307: Comparte el recurso	244
Ilustración 308: Enlace.....	245
Ilustración 309: Eliminar.....	245
Ilustración 310: Eliminar.....	246
Ilustración 311: Apuntes Digitales.....	246
Ilustración 312: Apuntes	247
Ilustración 313: Create.....	248
Ilustración 314: Registro	249
Ilustración 315: evaluación	249
Ilustración 316: Elección de plantilla	250
Ilustración 317: Preguntas	250
Ilustración 318: Evaluación	251
Ilustración 319: Preview.....	252
Ilustración 320: Prueba	252
Ilustración 321: Redes Sociales.....	253
Ilustración 322: Código Embebido	253
Ilustración 323: Comentarios	254
Ilustración 324: Dirección.....	255
Ilustración 325: login	255
Ilustración 326: Facebook login	255
Ilustración 327: bienvenida	256
Ilustración 328: quizzes	256
Ilustración 329: new quizzes.....	257
Ilustración 330: Colocar el tema.....	257
Ilustración 331: manage questions	257
Ilustración 332: new question.....	258
Ilustración 333: correctas e incorrectas.	258
Ilustración 334: TICS	259

Ilustración 335: Add question.....	259
Ilustración 336: Guardar	260
Ilustración 337: Quizzes.....	260
Ilustración 338: Quiz	260
Ilustración 339: Star quiz	261
Ilustración 340: Esperar hasta que cargue el archivo	261
Ilustración 341: Contestar el cuestionario	262
Ilustración 342: Seleccionar	262
Ilustración 343: Respuestas.....	263
Ilustración 344: Herramientas	263
Ilustración 345: Fotografías	264
Ilustración 346: Campo de textos.....	264
Ilustración 347: Respuestas.....	265
Ilustración 348: Respuestas.....	266
Ilustración 349: Propiedades.....	267
Ilustración 350: Plantillas	268
Ilustración 351: Configuración.....	268
Ilustración 352: Producir	269
Ilustración 353: dirección	271
Ilustración 354: Regístrese	271
Ilustración 355: Llenar los campos solicitados	272
Ilustración 356: Suscribirse	272
Ilustración 357: Bienvenida.....	272
Ilustración 358: Nueva clase	273
Ilustración 359: Clases.....	274
Ilustración 360: Añadir	274
Ilustración 361: Nuevo	274
Ilustración 362: Llenar los datos	275
Ilustración 363: Guardar	275
Ilustración 364: Impartir clases	275
Ilustración 365: Añadir lección	276
Ilustración 366: Añadir lección	276
Ilustración 367: Descripción de Lección.....	276
Ilustración 368: Añadir página.....	277
Ilustración 369: Cuadro de Diálogo.....	277
Ilustración 370: Tarea Corta	278
Ilustración 371: Formulario Libre.....	278
Ilustración 372: Tarea Tipo buzón.....	279
Ilustración 373: Trabajos.....	279
Ilustración 374: Configuración de tarea	280
Ilustración 375: Lista de Verificación.....	280
Ilustración 376: Recursos	280

Ilustración 377: Matricular estudiantes.....	281
Ilustración 378: Matricular estudiantes.....	281
Ilustración 379: Calendario	282
Ilustración 380: Administrar cuentas	282
Ilustración 381: Invitación	283
Ilustración 382: Autoregistro	283
Ilustración 383: Portal	284
Ilustración 384: página.....	286
Ilustración 385: Profesor	286
Ilustración 386: Datos solicitados.....	287
Ilustración 387: Configuración de cuenta.....	287
Ilustración 388: Configuración.....	288
Ilustración 389: Asignación de tarea	289
Ilustración 390: Unirse	289
Ilustración 391: Pantalla unirse	290
Ilustración 392: Crear.....	290
Ilustración 393: Características.....	290
Ilustración 394: Revisión de tareas	291
Ilustración 395: Pantalla estudiante	291
Ilustración 396: Entregar Asignación	291
Ilustración 397: Pantalla de Entrega de Tarea	292

RESUMEN

La investigación fue realizada en la ciudad de Ibarra en el Colegio Universitario “UTN”. El propósito fundamental de esta investigación es el estudio del uso de las herramientas tecnológicas en los docentes del Colegio Universitario “UTN” en el período 2013-2014, donde se pudo determinar que los docentes carecen de conocimientos básicos sobre recursos virtuales, redes de comunicación e información debido a que no han tenido acceso a capacitaciones sobre esta temática, predominando todavía procesos de enseñanza tradicionales, repetitivos y memoristas, siendo el único recurso presente en las aulas el pizarrón y el marcador. Dentro del Marco Teórico se abordaron diferentes fundamentaciones como la fundamentación humanística, psicológica, pedagógica indispensables para el desarrollo de este proyecto, así como también se abordaron temas sobre las tecnologías de la comunicación e información en el ámbito educativo las cuales permiten sustentar el proyecto. La metodología de investigación utilizada fue documental, de campo, bibliográfica, y los métodos aplicados fueron, histórico-lógico, analítico-sintético, inductivo-deductivo y estadístico, también se utilizó como técnica la encuesta la misma que se aplicó a todos los docentes del Colegio Universitario “UTN”, y a través del análisis e interpretación de resultados se pudo determinar las conclusiones y recomendaciones para establecer la propuesta como respuesta o solución del problema estudiado. El objetivo de la propuesta es la elaboración de un manual sobre las herramientas tecnológicas para el docente pueda aplicarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje como un recurso para mejorar el interaprendizaje de manera práctica, creativa, colaborativa y participativa. Una vez finalizada la propuesta se procedió con la socialización de la misma a los docentes, a través de talleres didácticos y dinámicos con la finalidad de dar a conocer las ventajas que existen al incorporar la tecnología en clase y que hagan uso del manual de apoyo, la socialización fue satisfactoria ya que tuvo la acogida positiva de los docentes generando impactos en el ámbito educativo y social.

ABSTRACT

The research was conducted in the city of Ibarra in the "UTN" high school. The main purpose of this research is the study of the usage of technological tools in teaching at University high school "UTN" in the period 2013-2014, where it was determined that teachers do not have a basic knowledge of virtual resources, communication networks and information because they have not had access to training on this subject, still predominantly traditional, repetitive and memoirists teaching processes, being the only resource in the classroom whiteboard (chalkboard) and marker. Within the Theoretical framework were addressed different basis such as humanistic, psychological, essential justifications for the development of this educational project, as well as topics on the technologies of communication and information in education field which support the project. The research methodology used was documentary field, literature, and the applied methods were, historical and logical, analytic-synthetic, inductive-deductive and statistical, it was also used as a technique the survey which was applied to all teachers of "UTN" high school, and through the analysis and interpretation of results could be determined the conclusions and recommendations to establish the proposed response or solution of the problem studied. The aim of the proposal is the development of a handbook on technology tools for teachers for being applied in the teaching process as a resource to improve the inter-learning in a practical, creative, collaborative and participatory manner. Once the proposal is done with the socialization to teachers, through didactic and dynamic workshops in order to know the advantages that exist to incorporate technology into class and make use of manual support, the socialization was successful because it had a positive reception for teachers to generate impacts on the educational and social fields.

INTRODUCCIÓN

Para que la educación tenga claro su misión es indispensable que se creen ambientes innovadores y se involucren con las nuevas tecnologías de la información y comunicación creando estudiantes propositivos e innovadores con conocimientos actuales.

La labor docente debe crear ambientes virtuales de aprendizaje; dando a los estudiantes la capacidad de trabajar en forma colectiva e individual. De ahí que sólo con la tecnología no es suficiente, ya que se debe instruir al docente con las nuevas estrategias didácticas y con las ventajas de las TIC.

El Colegio Universitario formando jóvenes, constituye parte del laboratorio docente de la Universidad Técnica del Norte, los docentes que laboran en esta institución deben alcanzar estándares elevados que contribuyan a mejorar la calidad de la educación, formando profesionales con habilidades informáticas y virtuales capaces de competir en todos los ámbitos que exige la sociedad actualmente.

Por lo tanto este proyecto está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I, corresponde al **Problema de Investigación**, contiene: antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación del problema, objetivos, justificación y factibilidad.

Capítulo II, Marco Teórico, en este aspecto se detalla las teorías que fundamentan el presente trabajo investigativo, además se desarrollan temas y subtemas referentes a las variables planteadas.

Capítulo III, Metodología, comprende el tipo y diseño de Investigación, métodos, técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos a fin de cumplir las metas plantadas en la investigación.

Capítulo IV, Análisis e interpretación de resultados, se detalla los datos obtenidos en la encuesta realizada para obtener un diagnóstico de la problemática.

Capítulo V, se refiere a las **Conclusiones y Recomendaciones,** se expresó los puntos más importantes de la investigación para plantear posibles soluciones.

Capítulo VI, Propuesta Alternativa, se desarrolló un manual de apoyo para los docentes del Colegio Universitario “UTN” sobre herramientas tecnológicas para la utilización en su labor docente, contribuyendo con un recurso práctico, eficiente y creativo.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

La utilización de las herramientas tecnológicas es importante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El Ecuador en el siglo XXI y el Ministerio de Educación, apoyados por el gobierno dentro de las políticas educativas han incorporado el uso de las TIC con carácter obligatorio; además han dotado de recursos virtuales a las diferentes instituciones educativas con el fin de modernizar e incentivar el uso diario de la tecnología.

Las Tecnología de la Información y la Comunicación TIC, han ido evolucionando y se han convertido en una herramienta importante para el desarrollo de la educación; es un instrumento fundamental que utilizado en el trabajo diario lo hace fácil, agradable y eficaz.

El Colegio Universitario acoge a estudiantes originarios de diferentes sectores de la provincia de Imbabura, su misión y visión está en formar estudiantes críticos, reflexivos y capaces de adquirir estándares de calidad elevados; proyecta en los educandos principios y valores dentro del aspecto humano y científico; cuenta con dos laboratorios con acceso a internet satelital, dotando a los docentes las posibilidades de insertarse en la era tecnológica para que puedan impartir sus conocimientos de acuerdo a los avances de la globalización.

Los docentes del Colegio Universitario cuentan con conocimientos tecnológicos y pedagógicos debido a capacitaciones, talleres, videos conferencias acerca de cómo utilizar las TIC, organizados por la “UTN”; sin embargo se observaron falencias en la utilización de las herramientas tecnológicas especialmente en la determinación de estrategias claras para aplicar a la práctica cotidiana.

En el año 1987, cuando la Universidad Técnica había cumplido un año de autonomía universitaria, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Lic. Gonzalo Checa, con la colaboración de varios docentes y el apoyo del Dr. Antonio Poso Salgado, Rector de la Universidad, sienten la necesidad de crear un Centro Educativo Secundario en el que se pongan de manifiesto las innovaciones metodológicas, didácticas y pedagógicas, con una enseñanza dinámica y centrada en contribuir con el entorno socio-económico del norte del país.

Luego de cumplir con los requisitos correspondientes, el Ministerio de Educación y Cultura, el 29 de noviembre de 1988 expide el Acuerdo Ministerial Nro. 278, con el cual se crea el Colegio Anexo a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica del Norte.

El Colegio Anexo inició sus labores académicas el 15 de octubre de 1989 en las instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Salud y los laboratorios de la FICAYA, ubicada en el sector de los Huertos Familiares: calle Luis Ulpiano de la Torre y Jesús Yerovi. Así nace el Colegio Anexo bajo la dirección del Decano de la Facultad, que según el Reglamento pasaba a ser el Rector del nuevo Colegio que nombraba a un docente de la Facultad como Vicerrector, con el fin de que sea él quien dirija el Colegio.

1.2 Planteamiento del problema

En los últimos años las herramientas tecnológicas se han convertido en pilares importantes en el desarrollo del aprendizaje para la sociedad, los docentes actualmente deben tener conocimientos básicos sobre las TIC con la finalidad de contribuir en el desenvolvimiento de los estudiantes de acuerdo a las exigencias de la educación moderna. El Ecuador hoy en día presenta retrocesos en el uso de materiales interactivas por parte de los docentes, esto genera que los estudiantes muestren desinterés en aprender, ya que la didáctica impartida no cumple con los intereses, necesidades y aspiraciones.

La ausencia de capacitación de los docentes sobre el uso de las TIC es evidente, el proceso de aprendizaje todavía es tradicionalista, repetitivo y memorista, se utilizan cuadernos de años atrás, el dictado, la copia están presente diariamente, impidiendo que los estudiantes desarrollen su imaginación, fantasía y creatividad, limitando al estudiante a resúmenes elaborados por los docentes, sin despertar en él la curiosidad y capacidad de investigación, lo ideal sería darle el tema y que el exponga creando su propio material de acuerdo a su criterio, utilizando herramientas tecnológicas actuales, que harán las clases dinámicas de acuerdo a los requerimientos de la sociedad actual.

El propósito de la presente investigación fue que los docentes del Colegio Universitario obtengan conocimientos para la integración de las TIC en su ámbito pedagógico, mediante la lectura, análisis y socialización de un manual de herramientas tecnológicas que le sirvan de apoyo para aplicar en su labor diaria estrategias eficientes, eficaces, prácticas y flexibles permitiéndoles interactuar con los estudiantes, siendo ellos protagonistas de su propio aprendizaje.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo influye el deficiente uso de las Herramientas Tecnológicas en la metodología de los docentes del Colegio Universitario “UTN” en el período 2013-2014.?

1.4 Delimitación del Problema

1.4.1. Unidades de Observación

Esta investigación se realizó con los docentes del Colegio Universitario “UTN”.

1.4.2 Delimitación Espacial

La investigación se llevó a cabo en el Colegio Universitario extensión de la Universidad Técnica del Norte, provincia de Imbabura.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA:

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Parroquia: Guayaquil de Alpachaca

Dirección: Calle Luis Ulpiano de la Torre s/n

Teléfonos: 2641-784

1.4.3 Delimitación Temporal

Esta investigación se realizó en el período de 2013-2014.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Contribuir con el uso de las herramientas tecnológicas a los docentes del Colegio Universitario “UTN” en el período 2013-2014.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el uso de las herramientas tecnológicas que aplican los docentes del Colegio Universitario “UTN” en su labor.
2. Seleccionar las herramientas tecnológicas que sirvan como apoyo para la labor docente.
3. Elaborar una propuesta alternativa para el uso de herramientas tecnológicas para los docentes del Colegio Universitario “UTN” a fin de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
4. Difundir la propuesta alternativa a los docentes del Colegio Universitario “UTN” a fin de que hagan uso de la misma.

1.6 Justificación

Las nuevas tecnologías de la información son herramientas de gran importancia para realizar transformaciones en el conocimiento de la sociedad así favorece las condiciones de vida de las personas, la tecnología aparece para mejorar y contribuir el avance de las civilizaciones.

La era digital está presente en toda sociedad, porque permite transportar información y datos en tiempo real, a un mayor número de personas, constituyendo en un medio de comunicación eficiente y rápida.

Los docentes son los beneficiarios directos de esta investigación ya que mejorarán su labor educativa incorporando nuevas herramientas tecnológicas para la enseñanza, las mismas que le servirán como apoyo para la interacción y participación con los estudiantes.

El Colegio Universitario “UTN” es uno de los beneficiarios indirectos ya que esta institución estará enmarcada bajo los parámetros del Plan Nacional del Buen Vivir, en donde se considera la importancia de incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Otro de los beneficiarios indirectos son los estudiantes porque mostrarán mayor interés en cada una de las asignaturas, mejorando su rendimiento académico, generando un aprendizaje significativo y colaborativo.

El proyecto fue factible porque se contó con la autorización de las autoridades para el desarrollo de esta investigación, además se tuvo el apoyo de los docentes, así como también se contó con la bibliografía necesaria, tiempo, recursos económicos, disponibilidad y capacidad de la investigadora para culminar con éxito la investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

La investigación se realizó en base a documentos y datos bibliográficos que contienen información sobre los distintos aspectos relacionados con el proyecto de investigación con técnicas de aprendizaje tecnológico.

2.1.1 Fundamentación filosófica

Teoría Humanista

La teoría humanista es considerada un modelo de surgimiento que concibe al ser humano como un ser único y total, capaz de desarrollar habilidades en todas sus ramas y formas que por medio de la educación podrá tener una vida plena, digna con valores, capaz de solucionar cualquier problema que se presente a él. Donde el docente fomenta su espíritu cooperativo, siendo autentico y genuino ante los estudiantes, que deberá expresar su conocimiento por medio de experiencias.

Jean Piaget pretende formar personas críticas, reflexivas, creativas, amantes de la paz, los derechos humanos, y entre otras características. Para obtener eso es primordial fomentar los valores morales y éticos en los estudiantes. De esta manera formar personas de bien, que pueden enfrentar, valorar y recuperar valores que se han perdido hoy en día.

La teoría humanista tiene como principal objetivo proporcionar una educación formal mediante un proceso integral de carácter intencional, planificado y sistematizado, que se concretiza en un currículo oficial y se aplica en calendario y horario definido. Así los procesos educativos basados en postulados pedagógicos donde el aprendizaje es entendido como el producto de la enseñanza, suponen que el fin de la educación es fundamentalmente “enseñar”, transmitir y entrenar en habilidades y destrezas. Desde esta perspectiva el proceso enseñanza-aprendizaje es visto como un todo, dejando de lado que también es posible lograr otros tipos de aprendizaje en la vida cotidiana, sin que se produzcan necesariamente procesos de enseñanza o de instrucción. Igualmente existen procesos de enseñanza que no enseñan o el aprendizaje obtenido es de baja calidad.

El perfil del humanista propone que el ser humano es autónomo y responsable de las decisiones que toma para su desarrollo personal; la psicología debe estudiar a la persona de forma global ya que pensamientos, sentimientos y acciones humanas forman un todo integrado; La vida humana se desarrolla en un contexto interpersonal que se caracteriza por la búsqueda del sentido de la existencia y los valores humanos son aspectos fundamentales para la persona.

En muchos casos el aprendizaje solo se realiza para satisfacer la necesidad de momento y luego se olvida lo aprendido. También es posible que se adquiera una destreza específica, pero no la capacidad de enfrentar situaciones nuevas y solucionar problemas en la vida real, más allá de lo teórico. Y más complejo aun es lo concerniente al análisis crítico en la medida en que se espera que todo lo enseñado deba ser asimilado sin posibilidad de que el estudiante lo cuestione, o lo ponga en duda, ya que lo que se enseña es una verdad indiscutible.

2.1.2 Fundamentación psicológica

Teoría cognitiva

La Teoría Cognitiva del Aprendizaje es la que determina que los diferentes procesos del aprendizaje pueden ser explicados, por medio del análisis de los procesos mentales. Reconoce los procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo. Por el contrario, los procesos cognitivos ineficaces producen dificultades en el aprendizaje que pueden ser observadas a lo largo de la vida de un individuo.

La teoría cognitiva tiene por objeto que seres humanos son entes que adquieren su conocimiento a través de la imitación y observación hacia los demás, en rasgos como la conducta centrándose en la jerarquía de la atención del estudiante, la retentiva y la estimulación. Todo esto lo muestra como parte de su teoría del aprendizaje.

El cognitivismo está basado en el objetivo principal de los procesos que tienen lugar de la conducta, los cambios observables que permiten conocer y entender que es lo que está pasando en la mente de la persona que se encuentra aprendiendo. Los teóricos del cognitivismo reconocen que el aprendizaje del individuo necesariamente involucra una serie de asociaciones que se establecen en relación con la proximidad con otras personas.

Esta teoría fomenta métodos de adquisición de conocimientos en los estudiantes, mediante la observación de la importancia de los conocimientos específicos mediante las técnicas activas, por medio de las tecnologías de la comunicación e información.

Fomentando en el ser humano la adquisición de los conocimientos incluyendo interpretaciones y procesos mediante el almacenamiento de información en la memoria, la inclusión de las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje es necesaria con esto se podrá asumir un modelo de educación a partir de la experiencia a través de nuevas ideas positivas que ayuden a mejorar los conocimientos y motivar cambios en los estudiantes.

Los docentes deben basar la evaluación de los conocimientos en la enseñanza-aprendizaje deben basar sus conocimientos en experiencias y en investigaciones dando a los educandos diversas capacidades que contribuyan a su desempeño, para contribuir a crear diversas capacidades que pueden ser: simbolizadoras, que hacen que se asuma los errores y desaciertos, de previsión que pueden fortalecer la conducta adecuada, vicaria que mediante la observación se pueden aprender de otros.

Esta teoría fomenta las recompensas positivas con cambios de conducta y apertura a nuevos conocimientos por medio de las tecnologías, mostrando el desarrollo de la observación los estudiantes pueden aprender acciones y consecuencias con características personales y acciones propias.

2.1.3 Fundamentación pedagógica

Aprendizaje Significativo

La teoría del aprendizaje significativo de AUSUBEL, entiende a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creará una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje.

El aprendizaje significativo tiene por objeto demostrar que el conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí y cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación.

Contribuye a los objetivos de la educación en la adquisición de conocimientos propios con la relación de contenidos con una manera rápida realzando las nuevas experiencias que adquiere con las vivencias del conocimiento práctico.

El aprendizaje significativo refuerza los contenidos por descubrimiento personalmente mediante la experimentación, así el contenido será organizado y se realizará un aprendizaje dinámico, activo y participativo. Este aprendizaje favorece a que los estudiantes definan los contenidos del aprendizaje mediante las herramientas informáticas, haciéndolo reflexivo y contextualizado con objetivos de aprendizaje, entre los conocimientos nuevos y las ideas previas.

El modelo pedagógico con las nuevas tecnologías es un intento para solucionar los problemas del aprendizaje e incluir una nueva herramienta en este proceso. Además de mejorar el ambiente de aprendizaje, cambiar el paradigma de la educación en el aula tradicional, alejada del contexto social en el cual se circunscribe la escuela, y favorecer un aprendizaje autónomo. Estas son opciones actuales agradables, atractivas y novedosas en donde el estudiante deja la pasividad y entra a interactuar con el nuevo mundo que les rodea.

Los conocimientos pedagógicos contribuyen en la labor docente por medio de la impartición de conocimientos del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que contribuye no solo en el ámbito social sino en la formación académica y en los métodos utilizados.

El aprendizaje debe ser con enfoques no solo científicos sino también se debe incorporar en la educación niveles socioemocionales donde se desarrollen sentimientos y destrezas.

Promover la buena utilización de las tecnologías de la información mediante el desarrollo del conocimiento personal con gran valor de interacción interpersonal que contribuye al aprendizaje en el que se establece una buena comunicación y optimiza el aprendizaje multidisciplinar mediante la exploración y experimentación del estudiante.

2.1.4 Fundamentos Sociológicos

Teoría socio crítica

Desde la visión socio crítica la educación debe contar con métodos que lleven a la formación educativa a ser flexible e interrelacionada con las necesidades de la sociedad apoyándose en el uso de los medios para proporcionar la transmisión de información, volviéndola sistemática y de calidad.

La implantación de las nuevas tecnologías tiene por objeto primordial que la sociedad haya modificado sustancialmente la vida cotidiana, esta es una nueva mirada a la educación, implica producir cambios en algunas cuestiones fuertemente arraigadas y que se han instituido como “mitos” representativos de la resistencia al cambio. La educación actual deberá promover el desarrollo integral de los seres

humanos y adaptar su capacidad de adaptación al cambio continuo, transmitir valores y actitudes además de promover aprendizaje significativo.

El objetivo primordial de la Teoría Socio crítica examina la calidad de la educación donde se busca planificar, implementar y desarrollar una educación de calidad para todos.

La sociedad está en un cambio constante y desde el inicio la tecnología ha sido una herramienta de progreso y avance en los pueblos, es importante fortalecer el uso de las tecnologías de la información para el perfeccionamiento de los conocimientos específicos en los docentes y estudiantes.

La evaluación educativa debe modificarse de manera gradual con la complejidad de los estudiantes y sus diversos intereses para involucrarlos de mejor manera en los aprendizajes, la educación debe constituirse en una herramienta integral que promueve el cambio constante, apoyándose en las tecnologías actuales.

Esta teoría busca que los docentes fomenten una instrucción donde se promueve a una sociedad justa, libre y solidaria, que permita a los jóvenes alcanzar una vida digna y socialmente comprometida. Se debe exigir e incorporar material tecnológico para que los conocimientos estén a la vanguardia de las exigencias actuales.

2.1.5 Fundamentación Tecnológica

Las TIC hacen referencia a un conjunto de avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones.

Las TIC son el conjunto de tecnologías que nos proporcionan acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos como texto, imagen, y sonidos.

2.1.5.1. Tecnología

Son técnicas utilizadas de manera científica de manera ordenada con apoyo teórico y con el fin de contribuir a la humanidad, tratando de solucionar la mayoría de dificultades. Es una palabra de origen griego, formada por arte, técnica u oficio, que puede ser traducido como destreza) y logía, el estudio de algo). (ALONSO, 2011, pág. 258)

Existen diversas tecnologías ya que estudia diferentes áreas del conocimiento y se la utiliza como apoyo para mejorar la educación tecnológica, contribuyendo a un progreso socioeconómico de las poblaciones, también la tecnología en la actualidad se ha convertido en un negocio rentable y sostenible para desarrolladores de tecnología.

2.1.5.2. Las TIC

El significado de TIC es Tecnologías de la Información y Comunicación, se han convertido en herramientas informáticas que tienen como finalidad compartir, almacenar, procesar, resumir y presentar información.

En la actualidad en la educación se utilizan varias herramientas como: pizarras digitales, laboratorios computacionales, sitios webs aulas virtuales, para la mejoría del aprendizaje.

Todo esto las aplicaciones educativas son herramientas para desarrollar habilidades y aprender diferentes tipos de aprendizajes.

2.1.5.2. Ventajas y desventajas de las tecnologías de la información

Ventajas:

- Adelantos en la educación.
- Intercambio de información con gran rapidez.
- Apoyo pedagógico virtual.
- Aprendizaje interactivo.
- Educación a distancia.
- Nuevas maneras de trabajo.
- Facilidad de información.
- Exactitud.
- Bajos costos.

Desventajas:

- Ausencia de Privacidad.
- Aislamiento de las personas.
- Mayor riesgo de fraude.

2.1.5.3. Características de las TIC en la educación

A continuación se presenta una serie de características de las TIC según varios autores, recogidos por Cabrero (2008):

Inmaterialidad: información instantánea transparente con el proceso real de la comunicación de la información.

Interactividad: es la característica más importante de las tecnologías de la información y comunicación ya que permite el intercambio virtual, instantáneo en respuesta y de característica de recursos en función del usuario y el computador.

Interconexión: posibilita la creación de redes tecnológicas por medio de la informática a través de recursos diversos de la tecnología.

Instantaneidad: La integración de las tecnologías de la información y comunicación en la educación ha permitido acercar a las personas que se encuentran en lugares físicamente lejanos de una manera fácil y sencilla a través del internet.

Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido: El proceso de transferencia de todo tipo de datos, ya que se ha logrado avances y transmisiones de alta calidad lo cual facilita el proceso de digitalización de la información.

Digitalización: su gran objetivo es vincular, imágenes, sonidos, información para transmitirla de manera conjunta y universalmente para que su difusión no sea de una manera tradicional y utilice diferentes soportes de digitalización. (CABERO, MARTÍNEZ, & Inelda, 2009)

Relación con diferentes sectores: las tecnologías de la información y comunicación se extiende no solo a unas cuantas personas relaciona diferentes sociedades vinculando información y la globalización con el proceso de unión de diversas materias relacionadas, conllevando cambios importantes para la sociedad de hoy y la cultura tecnológica que se está viviendo.

Innovación: Las tecnologías de la información y comunicación están produciendo un cambio trascendental en la educación y transmisión de conocimientos ya que produce una simbiosis con otros medios multimedia lo que ha llevado a la mejora personal de cada individuo.

2.1.5.4. Las TIC en la educación

El uso de las tecnologías de la información y comunicación combina destrezas y capacidades del docente y de los estudiantes mejorando sus conocimientos.

Las herramientas de la información y comunicación mejoran su desempeño mediante el aprendizaje e intercambio de recursos de uso libre para los usuarios que explotan las capacidades de la imaginación y audacia.

Con el boom de las redes sociales especialmente Facebook que permite el intercambio de opiniones y el contacto con gente, también se puede crear grupos de estudio con fines de estudio y educativos.

En la educación la red se ha incorporado de la mejor manera ya que se ha generado comunidades virtuales con aulas donde se pueden acceder a conferencias y subir tareas para optimizar recursos económicos, es así que se puede estudiar en otro país sin ser necesario el traslado personal.

Skype es una herramienta de comunicación a tiempo real.

2.1.5.5. Beneficios de las TIC en la educación.

Las tecnologías de información y comunicación son los e información al ser los nuevos recursos para la educación por lo que se debe hacer una reflexión consiente a cerca de sus mayores ventajas y como utilizarlas adecuadamente, las TICS son herramientas es decir una ayuda para el docente más no por no

tener acceso a ellas brinda la oportunidad de mantener acceso a una gran gama de información”

(PINEDA, 2013, pág. 22)

Las tecnologías de la información y comunicación han elevado la calidad de la educación ya que se ha roto las barreras de tiempo y espacio con la construcción del conocimiento en la participación de todos los involucrados de la educación convirtiendo en trabajos colaborativos y participativos haciendo la labor docente más fácil la potenciación de habilidades individuales y mejorando el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Mayor comunicación.

- Plantea nuevos canales de comunicación que eliminan barreras de tiempo, espacio guardando privacidad e intimidad en las comunicaciones.
- Interactividad absoluta con los educandos.
- Interacción con programas e instituciones y lugares.
- Contacto directo con nuevas propuestas metodológicas
- Mayor información a recursos educativos e investigativos.
- Transmisión de ideas y nuevas visiones educativas.

Superior distribución del Conocimiento.

- Mayor facilidad para el proceso de la información y la organización de conocimientos.
- Eficacia y Eficiencia de los conocimientos didácticos y específicos.
- Renovación de los ambientes educativos ofreciendo una mayor eficiencia en la adquisición de conocimientos, dando u aprendizaje practico, científico y académico.

Varias fuentes de Conocimiento con oportunidades de Investigación

- Grandes cantidades de información de manera directa.
- Dualidad Educando y Educador para desarrollar investigaciones académicas científicas y culturales.
- Fomenta el proceso del desarrollo del conocimiento, con actividades educativas lúdicas.
- Facilidad en la utilización de material didáctico.

Aprendizaje Colectivo

- Diferentes opiniones para la construcción de conocimientos en el proceso de aprendizaje, mejorando así la competitividad individual y grupal ya que esos conocimientos se fortalecen la colaboración instruccional.
- Genera mayor cantidad de conocimientos en un colectivo.

Desarrollo de Habilidades Adicionales

- Ayuda al desarrollo de nuevos conocimientos en los estudiantes dando nuevas habilidades en la conceptualización y la adquisición de los conocimientos.
- Las tecnologías de la información y comunicación estimulan la investigación de cada individuo.

Crecimiento como Persona

- La autoeducación ayuda a crecer en conocimientos muy variados esto ayuda al docente y al estudiante a contar con una mayor

preparación ya que se cuenta con una gran cantidad de información.

Mejor Gestión Institucional y Servicio

- Las instituciones que se han puesto a la vanguardia de la tecnología son las que han logrado mejorar el servicio a sus estudiantes y padres de familia ya que de esta manera se realiza un mayor control y es mucho más eficiente el tratamiento de recursos e información.

Trascender las barreras

- Las tecnologías de la información y comunicación permiten romper barreras de tiempo y espacio ya que en la actualidad no es indispensable que el docente este presente físicamente para poder solventar dudas del estudiante.
- Sin horario los estudiantes y los docentes pueden acceder a información sin tener en cuenta la hora o su ubicación geográfica.
- Se puede tener acceso a comentarios y ha opiniones diferentes mejorando el conocimiento mediante experiencias.

2.1.6. Herramientas tecnológicas

Son aplicaciones y programas virtuales que tienen diversas funciones que pueden ser utilizadas de manera gratuita o libre y otras que son con licencias de pago, estas herramientas con utilizadas de acuerdo a la necesidad del usuario, estas procuran solucionar necesidades y solventar necesidades de los usuarios.

Facilitan el trabajo de cada usuario, para que sea utilizado en cualquier aspecto educativo y de trabajo, también son herramientas eficientes intercambio de información.

2.1.6.1. Tipos de Herramientas Tecnológicas en la educación

Las herramientas tecnológicas en la educación actual en su mayoría están en el internet ya que gracias a esta red interconectada se ha creado una gran facilidad de adquisición de conocimientos e información, donde el costo generalmente es gratuito ya que se sube información para compartirla con la mayoría de usuarios que se pueda.

La investigación propone conceptos que analizan las diferentes características y recursos para el manejo de las tecnologías de la información y comunicación destacando la importancia de los conocimientos.

Las herramientas tecnológicas son elementos de la tecnología que facilitan y dinamizan la transmisión de conocimientos.

Las siguientes herramientas son las más utilizadas en la educación:

Correos Electrónicos: recibe y envía mensajes sobre temas variados.

Blogs: ofrecen publicaciones con orden cronológica donde se van haciendo un diario de los temas tratados se pueden ordenar por medio de contenidos como: videos, datos, e información que se puede acceder muy fácilmente, además son de libre creación como los correos electrónicos y son de funcionamiento muy sencillo, son en la actualidad herramientas de gran utilidad en la educación ya que se puede acceder sin necesidad de ningún software.

Educación Wikis: es una reunión de una serie de publicaciones gratuitas donde cada usuario puede colocar su aporte en línea y así permite enriquecer, modificar, ampliar, los contenidos existentes.

Google: esta es la herramienta más utilizada en la educación ya que este buscador se ha convertido en un aliado ideal para la búsqueda de la información gratuita, su desventaja es el facilismo de la información ya que con millones de usuarios existen miles de artículos de una infinidad de temas es así que se debe inculcar a los estudiantes a que procesen la información y la traten antes de presentarla.

Flickr: es un gestor de imágenes para compartir a través de la red, ya que ofrece almacenamiento gratuito y permite subir sus fotografías sin necesidad de instalar algún software.

YouTube: es una herramienta fácil de usar es de la misma compañía de google, está en su apogeo ya que existen tutoriales y una infinidad de herramientas donde se destacan los videos educativos, se puede acceder gratuitamente y también crear una cuenta para subir videos mediante un canal, admite comentarios de los usuarios y de los internautas.

RSS: es un formato para distribución de contenidos, se aplica a una gran cantidad de sitios de internet y monitoreo inteligente, para el contacto con varios sitios de funcionamiento 2.0. con actualizaciones de interés.

OVA's / OA's: recursos digitales con diversos contextos educativos diversas actividades como: compartir datos, actividades de aprendizaje, textos, repositorios digitales.

Prezi: es una herramienta muy utilizada en la actualidad su uso puede ser online y offline esta herramienta cuenta con millones de usuarios, es una nueva y poderosa herramienta online de creación de presentaciones que ha cambiado la manera de mostrar ideas, proyectos y negocios en todo el mundo, con 40 millones de usuarios, **Prezi** se está convirtiendo en un fenómeno que atrae tanto a usuarios particulares como a directores de grandes compañías.

En la educación Prezi es una herramienta creativa que ayuda a disponer y dominar impacto en la audiencia donde se presenta los trabajos por su estilo único y creativo siendo así una ventaja muy competitiva para narrar y compartir historias.

Photo Peach: es una aplicación online que tras registrarse, y sin hacer ningún tipo de descarga en el ordenador, permite crear sorprendentes y atractivas presentaciones con imágenes y música.

Se puede agregar textos para dar explicaciones y así enriquecer la presentación, también estas explicaciones pueden ser notas personales y o incluir diapositivas extras para enriquecer las presentaciones.

Esta aplicación también permite editar la presentación una vez finalizada y guardada, siendo posible cambiar la música, el título, el texto, añadir nuevas imágenes, e incluso eliminar lo que no sea útil en la presentación.

Además de ser un servicio gratuito, con una interfaz intuitiva y sencilla, ofrece la posibilidad de insertar la presentación en un blog o página web, enviarla por correo o compartirla en las redes sociales.

Dropbox: es un servicio gratis que permite almacenar archivos por Internet y acceder a ellos por medio de cualquier aparato que tenga acceso a la red y conectarse con la cuenta.

Dropbox permite guardar un archivo en una computadora y verlo inmediatamente en otras computadoras o en cualquier aparato electrónico con sistema operativo para visualizarlo. También se puede usar Dropbox para transferir archivos o programas a través del Internet y tener carpetas compartidas con diferentes personas y además se puede sincronizar la información online y offline.

Issuu: es una librería en línea que permite subir documentos en formato DOC y PDF así como presentaciones PPT. Está limitado a 100 MB/500 páginas por archivo. El archivo subido se transforma en un formato flash que proporciona una navegación animada por páginas, zoom, pantalla completa, zoom, entre otros. El libro digital es accesible directamente por URL y también se proporciona código para insertarlo en una entrada del blog.

Moodle: es un programa creado para la ayuda docente permitiendo crear recursos en línea de buena calidad para entornos de aprendizaje.

Pixton: es una herramienta que está hecha para la utilización de docentes y estudiantes, ayudando a que los clases sean interactivas, amenas, dinámicas mediante la interactividad de los usuarios.

Examtime: es una plataforma gratuita de estudio online en español que permite a estudiantes y docentes crear, gestionar todos los recursos de estudio en un único lugar y poder acceder a ellos desde cualquier parte por medio del internet.

Edu 2.0: es un gestor docente muy completo que es gratuito, dirigido principalmente para la educación semi presencial, que incluye a la comunidad educativa como padres, estudiantes, y docentes. Su principal función es contribuir a que los docentes puedan trabajar de manera habitual e incluir elementos digitales online.

Edmodo: es una herramienta con un uso fácil y seguro para que la clase se conecte, colabore, comparta materias, pueda acceder a tareas y calificaciones.

Wiki: son páginas web colaborativas que pueden ser editadas directamente desde un navegador y así contribuir a cierto artículo e información para engrandecerla y mejorarla.

Calaméo: es una aplicación 2.0 que permite crear publicaciones online interactivas, como: revistas digitales, folletos, presentaciones, videos y enlaces en línea.

Issuu: es un servicio en línea totalmente gratuito, que permite la visualización de material digital como: libros, portafolios, revistas, periódicos.

Slideshare: es un sitio cuya principal característica es el compartir documentos de diversos formatos de documentos, funciona con la web 2.0, es un sitio de consulta ya que contiene miles de documentos de diversos temas, en su inicio fue creado para compartir material empresarial, en la actualidad su fin se ha vuelto más educativo ampliando su público objetivo.

2.1.6.2. Evaluación en las tecnologías de la información

La evaluación del rendimiento de los estudiantes, del aprendizaje, en los sistemas basados en la formación online es uno de los temas claves como en cualquier programa de formación. Sin embargo, la mayor parte de los esfuerzos que se realizan sobre evaluación en línea del aprendizaje se centran en desarrollar herramientas informáticas donde los planteamientos sobre evaluación están totalmente desligados del diseño general del programa de formación, salvo en algunos casos específicos ligados a sistemas de autor. En este sentido se puede afirmar que estas herramientas de evaluación están constituidas por software diseñados para la creación de pruebas tipo test, de respuesta cerrada, generalmente, desarrolladas desde planteamientos tecnológicos, sin bases pedagógicas en su concepción.

“El proceso enseñanza - aprendizaje, y, en caso de incluir un módulo de evaluación, éste prácticamente se limita a los tests como único instrumento de evaluación. Además, carecen de base pedagógica, y no se adaptan al estudiante.” (JAUME, 2006, pág. 47)

Una concepción del aprendizaje, siguiendo corrientes actuales de psicología procedentes del constructivismo, se debe tener en cuenta en la recogida de información, en vista a una evaluación, distintos ámbitos de conocimiento. Así, de acuerdo con los objetivos del programa de formación, y en función de las características y nivel del curso, la información del aprendizaje puede referirse a tres grandes ámbitos: conceptuales (conocimientos, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y valoración); competencias o habilidades y actitudes.

2.1.6.3. Perfil del docente que utiliza las tecnologías de la información y comunicación.

- Los docentes muestran gran interés por estar formados en el uso de las TIC. Los más jóvenes se muestran más preocupados por su incorporación, utilización y formación, que los de más edad.
- Los docentes se muestran cautelosos ante el uso de las nuevas tecnologías, debido a que se autoevalúan como no capacitados.
- Los docentes tienden a solicitar capacitación para resolver el problema de su desconocimiento en la utilización de las TIC.
- Generalmente han recibido alguna capacitación para el manejo técnico, no así para su utilización didáctica.
- De forma general, se puede afirmar que no han recibido una verdadera cualificación a lo largo de sus estudios, para incorporarlas a su actividad profesional.

Uno de los errores más significativos que se ha cometido en la formación de los docentes, es que se ha tenido una visión demasiado técnica e instrumental, descuidando la formación del conocimiento que les posibilita incorporar las TIC a la práctica didáctica-curricular para transformar y crear entornos diferenciados para el aprendizaje.

Como se ha expresado anteriormente, el problema que se debe resolver es para la formación docente en el uso de TIC, es preciso apoyar a los docentes para que migren desde un paradigma donde la

enseñanza estaba centrada en el docente, a uno donde la enseñanza se centre en el estudiante y las TIC constituyan el soporte para el acceso a la información y la comunicación.

Según Gisbert (2005) para lograr esta transformación en los docentes, se hace necesario que se produzcan cambios en las siguientes esferas:

- La comunicación: el docente, en espacios tecnológicos, debe cambiar su forma de comunicación síncrona (cara a cara y teniendo al interlocutor siempre presente en tiempo real) por la comunicación a través de las herramientas de la web y videoconferencia, incorporando la comunicación asíncrona en un espacio digital (comunicación mediada y en tiempo no real).
- Las estrategias metodológicas: los espacios tecnológicos requieren metodologías más dinámicas y participativas, para que todos los participantes en el proceso puedan sentirse integrantes y miembros del grupo.
- La función informadora: ni los docentes ni las instituciones formales de educación pueden pretender poseer toda la información. De esta forma, el rol del docente cambiará y pasará de ser poseedor de la información a facilitador y orientador de la misma.
- Su entorno laboral y profesional: los espacios profesionales de los docentes pasan de la presencialidad a la virtualidad y del aislamiento de las aulas a los grupos interdisciplinarios y colaborativos que trabajan de manera distribuida en un espacio telemático.

Las características son las siguientes:

-Saber (dimensión cognitiva-reflexiva): Referida a aquellas competencias de naturaleza eminentemente epistemológica, relacionadas con el aprendizaje sustentado en las TIC que deben garantizar el desarrollo de acciones docentes teóricamente fundamentadas.

-Saber hacer (dimensión activa-creativa): Aquellos conocimientos y competencias de carácter aplicativo que deben permitir a todo docente diseñar, implementar y evaluar aquellas acciones sustentadas en las TIC, a partir de las cuales desarrollar efectiva y eficientemente funciones como actualizar sus conocimientos y mejorar los conocimientos de los estudiantes.

-Saber ser (dimensión afectiva y comunicativa): Esta dimensión se refiere tanto a aquellas competencias y cualidades relacionadas con las habilidades sociales y comunicativas en los nuevos entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, como a aquellas actitudes personales a partir de las cuales los docentes y los discentes pueden establecer los vínculos afectivos y comunicativos que condicionan la posibilidad de actualización de las potencialidades de toda acción formativa.

2.1.6. Manual

“Los manuales, como se les llama con más frecuencia hoy en día hacen parte de nuestra cotidianidad que podría parecer superfluo , es decir incongruente, darle una definición como si nuestra aparente familiaridad y su amplia difusión les conferiría de entrada una realidad inmutable, los límites precisos y un estatuto evidente (Choppin, 2012,pág. 20)

El único instrumento al cual un docente puede recurrir para ejercer su misión educativa; el no constituye hoy en día que una parte de un vasto conjunto que comprende los textos manuscritos, los textos y documentos impresos, periódicos, reunidos o no en volúmenes, los documentos audiovisuales, los ordenadores educativos, entre otros, estos manuales son de gran utilidad ya que así contribuyen al aprendizaje interdisciplinario.

Estos diversos elementos tienen por lo menos una función común, y generalmente evidente, aquella de fijar el contenido de la enseñanza ofrecida por la institución escolar.

Desde entonces, numerosos términos han aparecido y han sido utilizados sucesivamente o conjuntamente tanto por la opinión pública como en los textos emanados de la administración para designar las obras destinadas a la enseñanza : libros elementales, libros clásicos, obras clásicas, obras de enseñanza, libros de clase, libros de enseñanza, libros escolares, libros de estudio, manuales de enseñanza, manuales escolares, pero también de perífrasis tales libros pueden ser puestos en manos de los estudiantes u obras que pueden ser introducidas en las clases, entre otros.

2.2. Posicionamiento Teórico Personal

Con la finalidad de fortalecer la calidad de la educación y la formación docente el trabajo investigativo contiene de diversas teorías como: la teoría humanista, teoría cognitiva, el aprendizaje significativo, la teoría socio crítica, y la fundamentación tecnológica.

Con estos fundamentos se ha dado al docente una herramienta que busca fortalecer la calidad de la educación afirmando que las tecnologías de información y comunicación como herramienta educativa ubica al maestro como facilitador del conocimiento, un motivador, un mediador entre el estudiante y el conocimiento; el papel del docente enseña una concepción del aprendizaje continuo pensando en su labor educativa y personal, actitud investigadora, interdisciplinario con técnicas, métodos, y estrategias que buscan fomentar la creación de nuevos conocimientos y el auto aprendizaje, de esta manera contribuirán a la formación integral de los estudiantes del Colegio Universitario "UTN".

El uso de las herramientas tecnológicas en los docentes pretende potenciar la eficacia de su trabajo fomentando la adquisición de nueva información a través de la percepción, la atención, la memoria y el razonamiento, con lo que se puede decir que las TIC despiertan el interés de compartir nuevos conocimientos e ideas que aportan nuevas experiencias del proceso del aprendizaje constructista en los estudiantes y crean elementos importantes para la construcción de su propio conocimiento. Estas herramientas deben irse incorporando dentro del trabajo del docente donde día a día se motive al estudiante a participar en las clases de manera activa y participativa.

Los Blogs, las redes sociales, y todas las herramientas de la web contribuyen al modelo constructivista ya que se promueve la retroalimentación e intercambio de conocimientos de contextos que se enfoca en la base social del aprendizaje llevando esto a un mecanismo exitoso para mejorar la calidad del aprendizaje de las tecnología de la información.

De esta manera los docentes podrán contribuir por medio de las tecnologías de la comunicación e información en el proceso de la construcción del conocimiento docente como mediador a través del uso

del computador para impartir enseñanzas a los estudiantes. Colaborando para que los estudiantes tengan una formación integral con capacidades de responsabilidad, liderazgo, y sean seres humanos con capacidades de realizar trabajos en grupo e individuales.

2.3. Glosario de términos.

B-learning: Aprendizaje por medio de sistemas de gestión en una plataforma normalmente de internet, por ejemplo con los sistemas Moodle, y Claroline. (PASTRANA, 2012)

CMS: Content Management System o sistemas de gestión de contenidos, sistemas que facilitan la transmisión de documentos, artículos o libros relacionados a un tema, van relacionados con los sistemas de LMS. (PASTRANA, 2012)

E-learning: Aprendizaje a distancia se pueden diferenciar varios tipos de e-learning: video learning, móvil learning, b-learning. (PASTRANA, 2012)

Facebook: Red social por medio de la cual se integran grupos de personas y permite facilidad de comunicación, y una interacción personal, otros similares Twitter. (PASTRANA, 2012)

Free Software Foundation: Fundación del software libre, fundación que promueve el software libre establece los mecanismos de uso y su difusión general. (PASTRANA, 2012)

GNU – GPL: Licencia creada por la Free Software Foundation, orientada a proteger la libre distribución modificación y uso del software. Siglas de General public licence o licencia pública general. (PASTRANA, 2012)

Hosting: También llamado web hosting, es el alojamiento, un servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web. Es un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web. (PASTRANA, 2012)

Learning: Aprendizaje, proceso de enseñanza-aprendizaje promovido principalmente en plataformas de internet. (PASTRANA, 2012)

LMS: Learning Management System o sistemas de gestión de aprendizaje, sistemas en plataformas de internet, que facilitan el aprendizaje y proporcionan herramientas de comunicación tal el caso de foros, chats y discusiones, puede utilizarse en aprendizaje a distancia o semi presencial. (PASTRANA, 2012)

M-learning: Mobil learning, por medio de la utilización de dispositivos móviles principalmente algunos tipos de celulares, o tablets. (PASTRANA, 2012)

Open meeting: Herramientas de comunicación grupal, que promueve la realización de conferencias a distancia, otras herramientas de este tipo skype. (DELORS, 2006)

Redes sociales: Grupos de personas interconectadas sin limitaciones de espacios ni de tiempo, con facilidad de hacer conexiones, permite realizar actividades de negocios, personales, académicas. (Gallego, 2009)

Sistema operativo: Es el software del sistema que permite a los programas funcionar adecuadamente, proporciona la interfaz con el usuario. (HERNÁNDEZ, 2014)

Software: El conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware. Son las aplicaciones informáticas por ejemplo los procesadores de texto. (PASTRANA, 2012)

Software libre: Se permite su adquisición, uso modificación y distribución libremente, esto lo permite el acceso libre al código fuente. Suele ser gratuito y de fácil acceso, por ejemplo: Linux, Ubuntu, Moodle, libre office, entre otros. (MOREIRA, 2011)

Software propietario: Su adquisición requiere el pago de una licencia para su uso, la modificación no es posible debido a que los códigos fuentes no están libremente disponibles. (PASTRANA, 2012)

Trabajo colaborativo: Es el trabajo que promueve el desarrollo de un conocimiento común, que se ve reflejado en las funcionalidades, códigos y programas que desarrollan cientos de personas. (PASTRANA, 2012)

Video-learning: Aprendizaje por medio de la reproducción de vídeos, su análisis y discusión. (JAUME, 2006)

2.4. Sub problemas e interrogantes de investigación

¿Cómo diagnosticas qué herramientas tecnológicas utilizan los docentes del Colegio Universitario “UTN” en su labor?

¿Cuáles herramientas tecnológicas servirán como apoyo para la labor docente?

¿El uso de herramientas tecnológicas para los docentes del Colegio Universitario “UTN” permitirá optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿La Difusión del uso de herramientas tecnológicas, motivarán al docente en la implementación de las mismas en clase?

2.5. Matriz categorial

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR
TIC	Las tecnologías de la información y la comunicación agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones. La tecnología de información, es “el estudio, diseño, desarrollo, implementación, soporte o dirección de los sistemas de información computarizados, en particular de software de aplicación y hardware de computadoras.”	Herramientas Tecnológicas	Pixtón Voki Examtime Edmodo Repositorios web Dropbox Skydrive Google Drive Evaluaciones Web Daypo QuizCreador QuizRevolucion Comunicación Digital Blog Wiki Video Conferencia Aulas virtuales Edu 2.0 Edmodo Moodle Herramientas para presentar información Prezi Calaméo Issuu Photo Peach
METODOLOGÍA	Se refiere a la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido. En este sentido, la metodología funciona como el soporte conceptual que rige la manera en que aplicamos los procedimientos en una investigación.	Docente Aprendizaje Teorías Pedagogía Manual	Conexión Internet Manual de apoyo Herramientas Tic Photo Peach Presentación Web

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de investigación

3.1.1 Investigación bibliográfica

Fue una investigación bibliográfica ya que se la utilizó en diversas fuentes de consulta como libros, folletos, páginas web, e-books, revistas físicas y digitales, entre otras, donde se tomó referencias totales y parciales, con diferentes opiniones de autores de donde se fundamentó cada una de las teorías e investigaciones, en todos los tipos de investigación antes mencionados por lo que se tomó citas o lugares donde se halló la información, este tipo de investigación es esencial para sustentar la existencia de los autores y de los fundamentos que allí se encontró.

3.1.2 Investigación de campo

La investigación de campo fue realizada para obtener información acerca de la problemática sobre las tecnologías de la información en los docentes del Colegio Universitario “UTN”.

3.1.3 Investigación propositiva

Se realizó una investigación tecnológica ya que se presenta características que se vinculan de manera directa con la innovación tecnológica en la educación lo cual promueve a la inclusión de las

tecnologías de la información y comunicación con sustento científico, la creación de un manual de ayuda docente se considera que satisface las necesidades de la investigación.

3.2 Métodos

3.2.1 Teóricos

3.2.2.2 Método Histórico – Lógico

Este método se utilizó para la recopilación de información histórica y sustancial, del uso de la herramientas tecnológicas en el Colegio Universitario “UTN”, para en base a esto, reformular estrategias que contribuyan a solucionar la problemática.

3.2.2.3 Analítico - Sintético

En la investigación este método fue utilizado para partir de teorías y sustentos que generen conocimientos mediante el estudio de información en el marco teórico de varios autores que sustentaron las bases teóricas para fortalecer los conocimientos acerca de la tecnología de la información y comunicación.

3.2.2.4. Inductivo – Deductivo

Este método fue utilizado en la investigación ya que se trabajó de teorías generales a conceptos particulares a cerca de las tecnologías de la información y comunicación, con esto se realizó las encuestas para poder elaborar conclusiones y recomendaciones.

3.2.2.5 Estadístico

Este método se utilizó en la recopilación, procesamiento, descripción e interpretación de los datos.

3.3. Técnicas e Instrumentos

3.3.1. Encuestas

Esta técnica se utilizó para obtener información acerca de la importancia de elaborar un manual sobre el uso de herramientas tecnológicas en el Colegio Universitario “UTN”.

Se formuló un modelo de encuesta para los docentes del Colegio Universitario “UTN” con preguntas cerradas y de selección múltiple, que facilitó su comprensión.

La encuesta aplicada estuvo conformada por 10 preguntas.

Para la aplicación de la encuesta se tomó en cuenta a toda la población docente del Colegio Universitario “UTN”.

3.4. Población

COLEGIO UNIVERSITARIO UTN		
Docentes	Nro.	Porcentaje
	24	100%

3.5 Muestra

Debido al número reducido de la población se tomó en cuenta a todo el personal docente del Colegio Universitario UTN, por cuanto no fue necesario aplicar el cálculo muestral en esta investigación.

3.6. Esquema de la Propuesta



CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

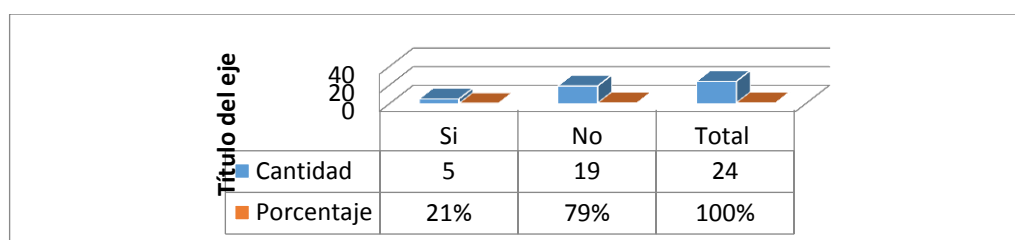
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO “UTN” DE LA CIUDAD DE IBARRA.

1. ¿Es necesario la conexión internet para impartir sus clases?

Tabla 1: Pregunta 1 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Si	5	21%
No	19	79%
Total	24	100%

Gráfico 1: Pregunta 1 - Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes

Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

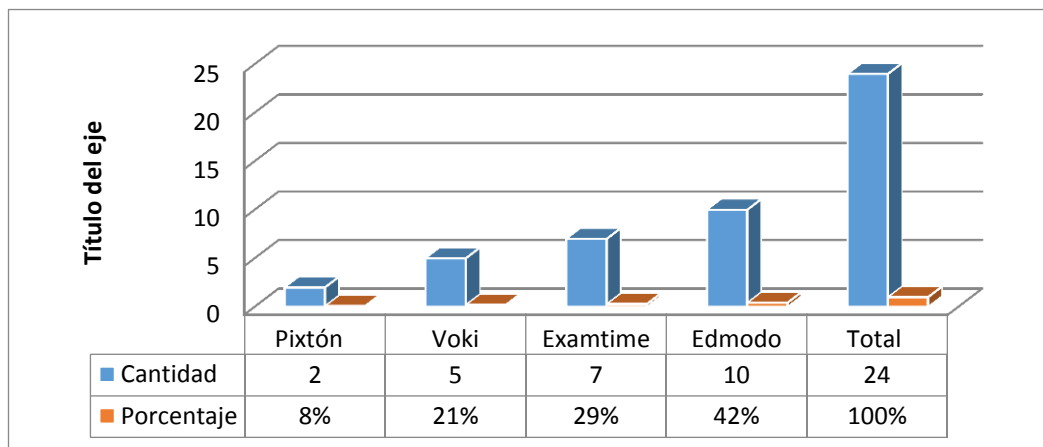
Según los datos obtenidos se puede decir que la mayoría de docentes siguen impartiendo sus clases de manera tradicional, y no utilizan las TIC como herramientas de apoyo en la formación de sus estudiantes.

2. ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza en sus clases?

Tabla 2: Pregunta 2 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Pixtón	2	8%
Voki	5	21%
Examtime	7	29%
Edmodo	10	42%
Total	24	100%

Gráfico 2: Pregunta 2 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes

Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

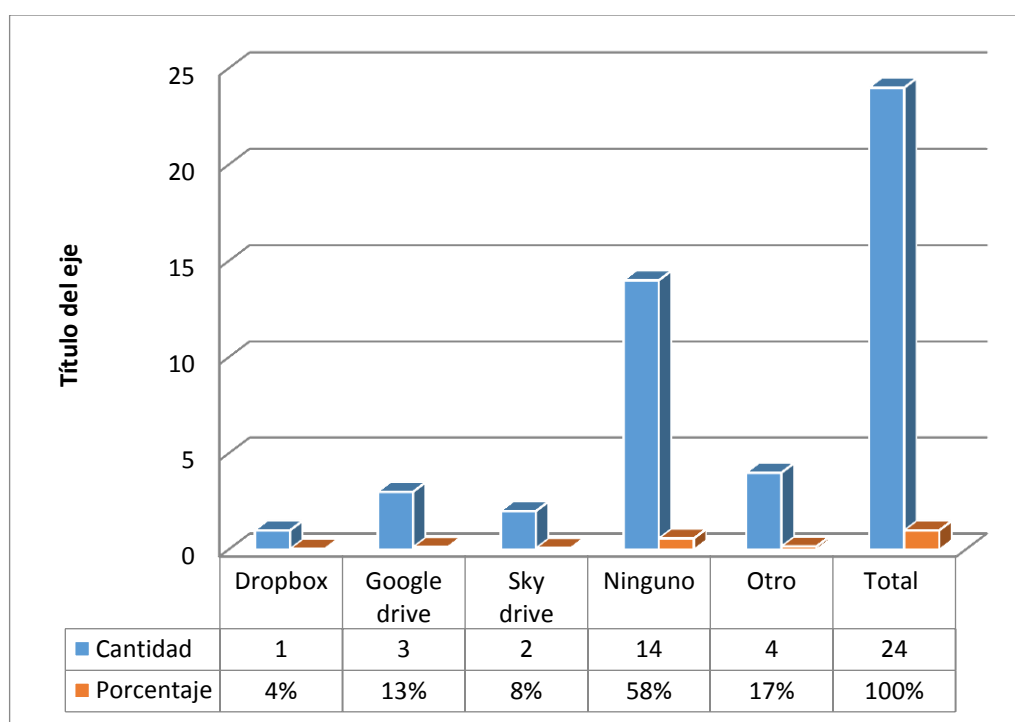
La mayoría de encuestados afirman que manejan edmodo como una herramienta para impartir sus clases, pero mediante la observación de la investigación se nota que los docentes no conocen estas herramientas y necesitan capacitación en el área tecnológica para fortalecer la calidad de aprendizaje.

3. ¿Cuál de los siguientes repositorios web utiliza usted en clases?

Tabla 3: Pregunta 3 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Dropbox	1	4%
Google drive	3	13%
Skydrive	2	8%
Ninguno	14	58%
Otro	4	17%
Total	24	100%

Gráfico 3: Pregunta 3 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes
Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

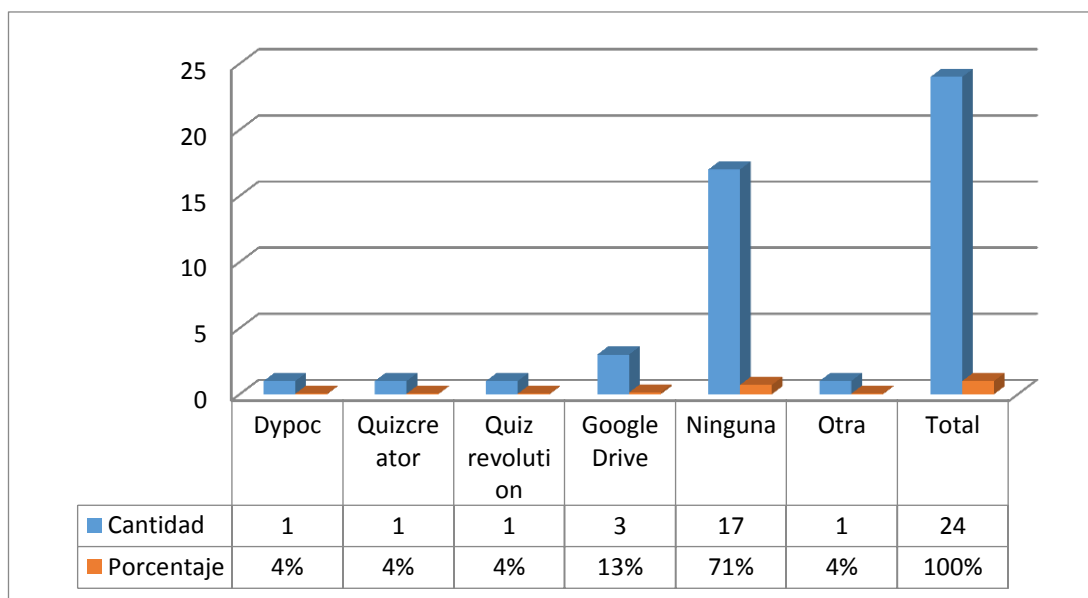
La mayoría de docentes no han utilizado ningún repositorio web, esto se puede asociar a que los docentes son inmigrantes digitales y les cuesta aprender a cerca de las TIC como herramienta tecnológica.

4. ¿Cuál de estas herramientas utiliza para tomar una evaluación en la web?

Tabla 4: Pregunta 4 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Daypo	1	4%
Quizcreator	1	4%
Quiz revolution	1	4%
Google Drive	3	13%
Ninguna	17	71%
Otra	1	4%
Total	24	100%

Gráfico 4: Pregunta 4 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes

Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

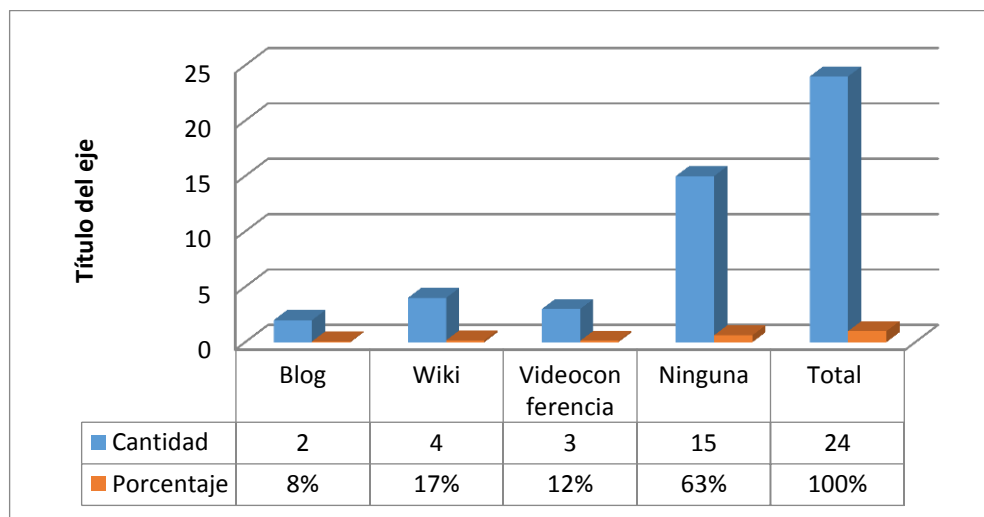
Un gran porcentaje de docentes dice que no tienen idea de cómo manejar las herramientas consultadas, esto se debe a la ausencia de capacitación en esta área ya que el sistema educativo no propone alternativas de capacitación en este aspecto.

5. ¿Cuál de las siguientes herramientas de comunicación digital web utiliza?

Tabla 5: Pregunta 5 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Blog	2	8%
Wiki	4	17%
Videoconferencia	3	12%
Ninguna	15	63%
Total	24	100%

Gráfico 5: Pregunta 5 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes

Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

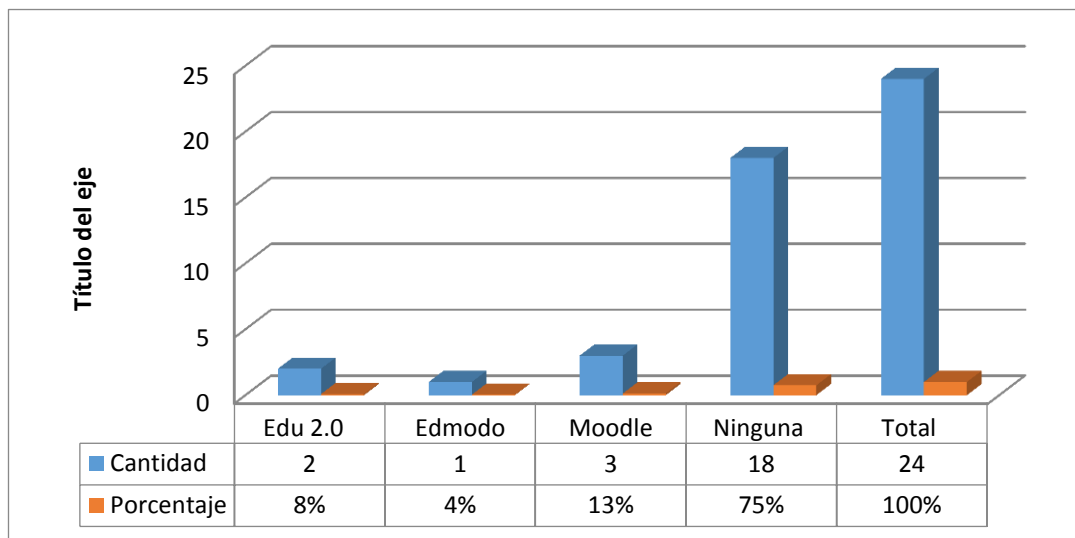
La mayoría de los docentes no utilizan herramientas de comunicación web ya que sus conocimientos en estas son limitados, los docentes no conocen estos medios de comunicación es por ello que se deben capacitar en las nuevas tecnologías de la información.

6. ¿Cuál de las siguientes aulas virtuales conoce usted?

Tabla 6: Pregunta 6 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Edu 2.0	2	8%
Edmodo	1	4%
Moodle	3	13%
Ninguna	18	75%
Total	24	100%

Gráfico 6: Pregunta 6 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes
Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

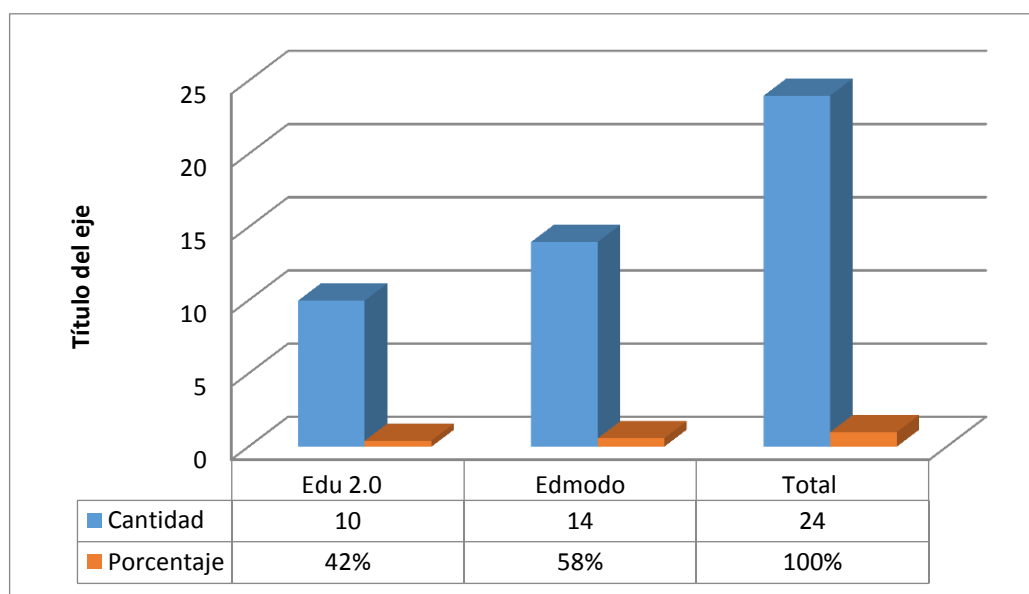
La mayoría de los encuestados no manejan ninguna aula virtual; las aulas virtuales son herramientas que se deberían utilizar para la optimización de la educación dentro y fuera del aula.

7. Le gustaría tener un manual de apoyo de las herramientas mencionadas en las 6 preguntas anteriores?

Tabla 7: Pregunta 7 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Edu 2.0	10	42%
Edmodo	14	58%
Total	24	100%

Gráfico 7: Pregunta 7 - Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes
Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

Un alto porcentaje de docentes le gustaría saber a cerca de edmodo como una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre los estudiantes y los docentes en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.

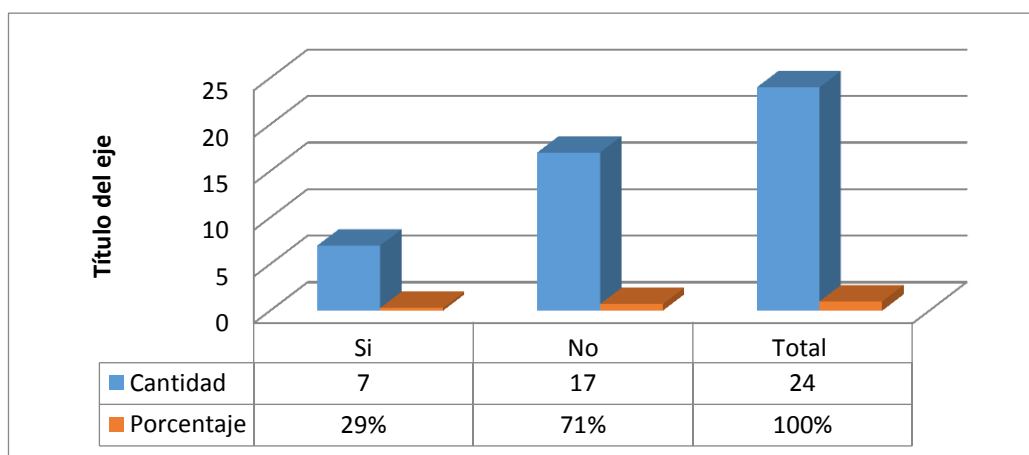
8. Conoce usted estas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación TIC?

Moodle, Pixton, ExamTime

Tabla 8: Pregunta 8 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Si	7	29%
No	17	71%
Total	24	100%

Gráfico 8: Pregunta 8 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes

Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

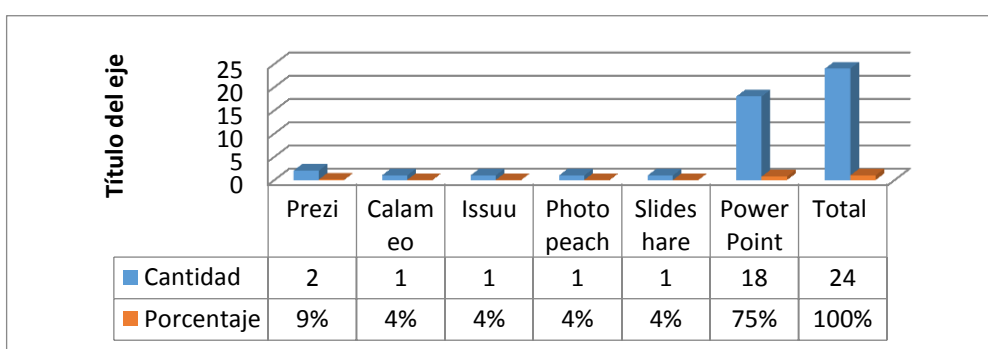
Un gran porcentaje de docentes afirman que no conocen estas herramientas de la información y la comunicación como: Moodle, Pixton y ExamTime la cual son de mayor importancia en el entorno de aprendizaje dinámico porque conlleva al proceso de creatividad y permite crear espacios virtuales de trabajo como tareas, exámenes, encuestas, entre otros.

9. ¿Cuál de estas herramientas utiliza usted para presentar información?

Tabla 9: Pregunta 9 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Prezi	2	9%
Calaméo	1	4%
Issuu	1	4%
Photo peach	1	4%
Slideshare	1	4%
Power Point	18	75%
Total	24	100%

Gráfico 9: Pregunta 9 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes

Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

Un alto porcentaje de docentes utilizan PowerPoint ya que permiten hacer presentaciones de algún tema, la ventaja es que facilita darle forma cuando la persona así lo quiere, pero la práctica ayuda y permite cada vez mejorar el trabajo, se puede acotar que en la actualidad PowerPoint es una herramienta poco creativa a diferencia de las nuevas herramientas de presentación de información como Prezi, la cual son importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

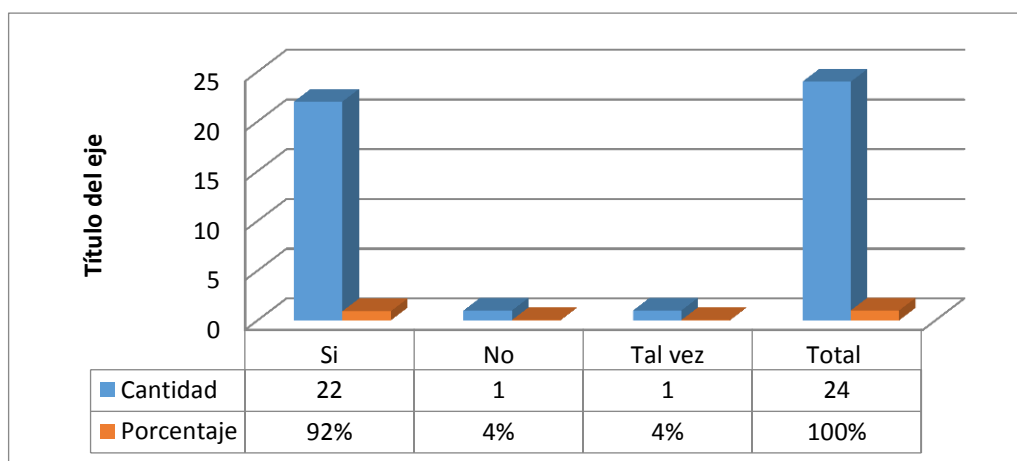
10. Photo Peach es una herramienta que se utiliza para realizar presentaciones desde la web.

¿Cree que se la debería utilizar en el salón de clases?

Tabla 10: Pregunta 10 – Docentes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Si	22	92%
No	1	4%
Tal vez	1	4%
Total	24	100%

Gráfico 10: Pregunta 10 – Docentes



Fuente de origen: Encuesta a Docentes

Investigadora: Ivón Castillo

INTERPRETACIÓN

En su gran mayoría los docentes afirman que si se debe utilizar esta herramienta Photo Peach en clases ya que es importante formas muy atractivas de exponer las nuevas estrategias metodológicas o una simple galería de fotografías es por medio de un pase de diapositivas, o slideshow, con imágenes, textos y una melodía de fondo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- 1.** Los docentes del Colegio Universitario “UTN” poseen un conocimiento limitado de las herramientas tecnológicas como calameo y prezi que permiten realizar presentaciones web, las mismas que puedan servir como apoyo en su labor para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- 2.** Las TIC contribuyen en la transformación del rol del estudiante; es decir el estudiante deja su rol pasivo por el rol activo dentro de su proceso de aprendizaje. El acceso a los recursos tecnológicos le permiten profundizar y enriquecer su conocimiento de manera colaborativa y participativa.
- 3.** En la educación las tecnologías de información y comunicación son utilizadas para la formación de estudiantes pero el resultado de la encuesta mostró que no son manejadas de la mejor manera por la ausencia de capacitación continua en los docentes.
- 4.** Los docentes a través de la encuesta manifestaron que les gustaría tener un manual de apoyo sobre las herramientas tecnológicas con la finalidad de innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

1. Se recomienda a las autoridades del Colegio Universitario “UTN” apoyar y gestionar cursos de capacitación docente sobre el uso de tecnologías de información y comunicación en el ámbito educativo.
2. Se recomienda a los docentes del Colegio Universitario “UTN” utilizar el manual de apoyo sobre las herramientas tecnológicas en el aula con la finalidad de aprovechar las ventajas de la tecnología del proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Se recomienda a los docentes y autoridades del colegio la aplicación de las herramientas tecnológicas en el aula de manera adecuada fin de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.
4. Se recomienda a la investigadora desarrollar un manual sobre el uso de herramientas tecnológicas que sirvan de apoyo en la labor docente.

5.3. Interrogantes de investigación

¿Cómo determinar las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes del Colegio Universitario “UTN” en su labor?

Las herramientas utilizadas por los docentes del Colegio Universitario son pocas con relación a las que se podrían utilizar ya que solo se hacen uso de proyectores y computadores más no se han incorporado al sistema de aprendizaje herramientas online que sin duda serán un recurso informático que transforme la cantidad y calidad de información con contextos veraces y eficaces a la altura de otros sistemas educativos de primer mundo.

¿Cómo seleccionar las herramientas tecnológicas que sirvan como apoyo para la labor docente?

La incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación, en la educación ya ha demostrado la variedad de posibilidades que ofrecen como medio para potenciar en los estudiantes la capacidad de organización, las habilidades de búsqueda de información, la simulación de fenómenos sin riesgo para solucionar problemas, el aprendizaje significativo, es por ello que los docentes deben manejar de manera fluida las redes que mejoren la comunicación con los estudiantes y así contribuyan a optimizar los recursos pedagógicos y tecnológicos.

¿Para qué elaborar una propuesta alternativa sobre el uso de herramientas tecnológicas para los docentes del Colegio Universitario “UTN” a fin de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

La elaboración de un manual de apoyo docente sobre herramientas tecnológicas fue realizado con la visión de ayudar al profesorado a probar nuevos retos en los sistemas digitales actuales para lograr una familiarización con la tecnología y así obtener una mayor preparación orientándose hacia una manera de enseñanza en donde el docente este al mismo nivel de los estudiantes en materia tecnológica.

¿Cómo socializar la propuesta alternativa a los docentes del Colegio Universitario “UTN” a fin de que hagan uso de la misma?

Se realizó la socialización del manual de apoyo a docente para lograr la convergencia de lo pedagógico, lo comunicativo y lo tecnológico, se realizó el manejo adecuado del proceso educativo integrando lo

discursivo y tecnológico contribuyendo con ventajas y dando a conocer también los riesgos a los que los estudiantes pueden estar expuestos, perfeccionando los procesos didácticos por medio de la tecnología actual.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la propuesta

Manual de apoyo sobre las herramientas tecnológicas para los docentes del Colegio Universitario “UTN”.

6.2. Justificación

En la actualidad la educación ha sufrido cambios trascendentales a través del uso de recursos didácticos utilizados por los docentes al momento de impartir su clase, las herramientas tecnológicas sirven de apoyo en el desempeño laboral del docente.

Los avances científicos y tecnológicos han hecho que los perfiles profesionales sean más complejos y completos, es por ello que en la actualidad los docentes deben emplear las herramientas tecnológicas para impartir sus clases a fin de generar un ambiente de trabajo adecuado con los estudiantes de forma participativa, colaborativa, cooperativa, individual y grupal.

En el día a día las herramientas tecnológicas son más accesibles para todos, es por ello que el Ministerio de Educación ha puesto en marcha cursos de formación docente a través de internet.

La educación que se da dentro de las aulas, tiene una gran variedad de recursos tecnológicos más extensa que solo un computador,

marcadores, a través del internet hay una serie de recursos los mismos que pueden ser utilizados de forma gratuita o a través de un pago. Entre estos se pueden mencionar a las plataformas virtuales de aprendizaje como Moodle, edu 2.0, edmodo, repositorios digitales como google drive, dropbox, revistas digitales como issuu, en fin la lista es muy extensa y en este trabajo se abordan en forma clara y práctica algunos recursos tecnológicos que pueden ser utilizados en la docencia.

Los docentes en la actualidad utilizan las herramientas tecnológicas para mejorar los conocimientos de los estudiantes, tomando ideas y conocimientos propios y otros de su vida cotidiana ya que los jóvenes son nativos tecnológicos y están a la vanguardia de conocimientos actuales.

La educación desde el punto de vista tecnológico requiere cambios actitudinales para mejorar su calidad, los docentes deben promover cambios trascendentales que solo se lograrán por medio de capacitaciones constantes para desarrollarse con eficacia y eficiencia.

6.3. Fundamentación

6.3.1. Fundamentación Filosófica

La fundamentación filosófica reconoce al ser humano por su comportamiento para la comprensión de su medio y la formación del conocimiento.

6.1.2 Fundamentación psicológica

La fundamentación psicológica ha contribuido a que la tecnología educativa fortalezca en los docentes la flexibilidad de pensamiento en la aplicación de las mismas. Las plataformas de aprendizaje virtuales son herramientas muy útiles que facilitan las tareas al docente y estudiante ya que rompen con la monotonía y resulta muy motivador para ambos por su naturaleza multimedial.

6.1.3 Fundamentación pedagógica

El modelo pedagógico actual solicita transformarse en un modelo acorde con las nuevas capacidades que requiere la sociedad del conocimiento. Las tecnologías de la información y comunicación han posibilitado trabajo en ambientes virtuales de aprendizaje, que consienten una mayor independencia del estudiante, a la vez que viabilizan la sugerencia permanente del docente, quien se convierte en un facilitador del aprendizaje para que el estudiante elabore su propio conocimiento.

6.3.4. Fundamentos Sociológicos

La sociedad actual o también sociedad llamada de la información, demanda cambios en los sistemas educativos de forma que éstos se tornen más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que han de poderse incorporar los ciudadanos en cualquier momento de su vida. Las instituciones de formación, para responder a estos desafíos, deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

6.1.5 Fundamentación Tecnológica

Se puede decir que cada una de las herramientas tecnológicas son recursos diseñados para el intercambio de información y de conocimientos así facilitan la instrucción mediante tareas. Existe una infinidad de herramientas tecnológicas útiles para la educación, es por ello que se han integrado a la labor educativa para que los docentes no sean considerados analfabetos tecnológicos.

6.5. Objetivos

6.5.1. Objetivo general

Contribuir con un manual sobre herramientas tecnológicas para los docentes del Colegio Universitario “UTN”.

6.5.2. Objetivos específicos

- Aplicar el manual de apoyo sobre las herramientas tecnológicas para que el docente mejore su proceso de enseñanza.
- Ofrecer a la comunidad educativa las múltiples ventajas que el manual de herramientas tecnológicas brinda a fin de motivar en su labor docente.
- Difundir a los docentes del Colegio Universitario “UTN” por medio de talleres didácticos con la finalidad de visualizar los resultados obtenidos de la investigación.

6.6. Ubicación sectorial y física



Datos Informativos:

Nombre de la Institución:	Colegio Universitario "UTN"
Facultad:	FECYT
Tipo de Institución:	Fiscal
Área:	Computación
Publico para Investigación:	Docentes
Año lectivo:	2013 – 2014
Ubicación:	
Provincia:	Imbabura
Ciudad:	Ibarra
Parroquia:	Alpachaca
Dirección:	Luis Ulpiano de la Torre Yerovi
Teléfono:	(593) 62-546-004 (593) 62-997-800
Mail:	colegio@utn.edu.ec
Página Web:	http://www.utn.edu.ec/colegio/

6.7. Desarrollo de la Propuesta



Presentación

El siguiente manual enfoca a las herramientas tecnológicas como un recurso elemental para los docentes tanto para su desempeño profesional, como una técnica activa fundamental para desarrollar un inter aprendizaje práctico, creativo, colaborativo y participativo.

El objetivo primordial del presente manual es ofrecer a los docentes conocimientos básicos sobre las herramientas tecnológicas, para que ellos puedan emplear en las diferentes áreas de estudio, logrando transformar la calidad de educación consiguiendo aprendizajes significativos en los estudiantes

Éste manual es de gran utilidad para los maestros, ofrece un apoyo didáctico al momento de impartir sus clases, presenta técnicas en las que su principal herramienta será la tecnología ayudándoles a los estudiantes a ser protagonistas de su propio aprendizaje.

El manual que se presenta a continuación es un documento que muestra de forma detallada las herramientas tecnológicas que el docente puede incorporar en clase con sus estudiantes, muestra paso a paso lo que el docente debe hacer con cada una de las herramientas.

Este manual está escrito con lenguaje sencillo, preciso y lógico que permite garantizar su aplicabilidad en el uso de las tecnologías de información y comunicación, con una fundamentación que lleve a través de las diversas unidades a mejorar la metodología para garantizar su comprensión y seguimiento.

Instrucciones para uso del manual

- Lea detenidamente cada una de las unidades planteadas en el presente trabajo.

- Al inicio de cada unidad encontrará el objetivo de cada unidad, luego en forma detallada y secuencial encontrará el contenido científico de cada temática, en forma de actividades.
- Encontrará gráficos para clarificar sus conocimientos que pertenecen a la pantalla de la computadora.
- Al final se menciona recomendaciones sobre la temática tratada.

Estructura del manual

Este manual se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Tema: Lo que se va a tratar en cada unidad.

Objetivo de la unidad: Lo que se quiere lograr.

Contenido Científico: Fundamentación de cada temática.

Procedimiento: Pasos para realizar la actividad requerida.

Recomendaciones: Sugerencias sobre lo tratado.

ESTRUCTURA DE LOS TALLERES

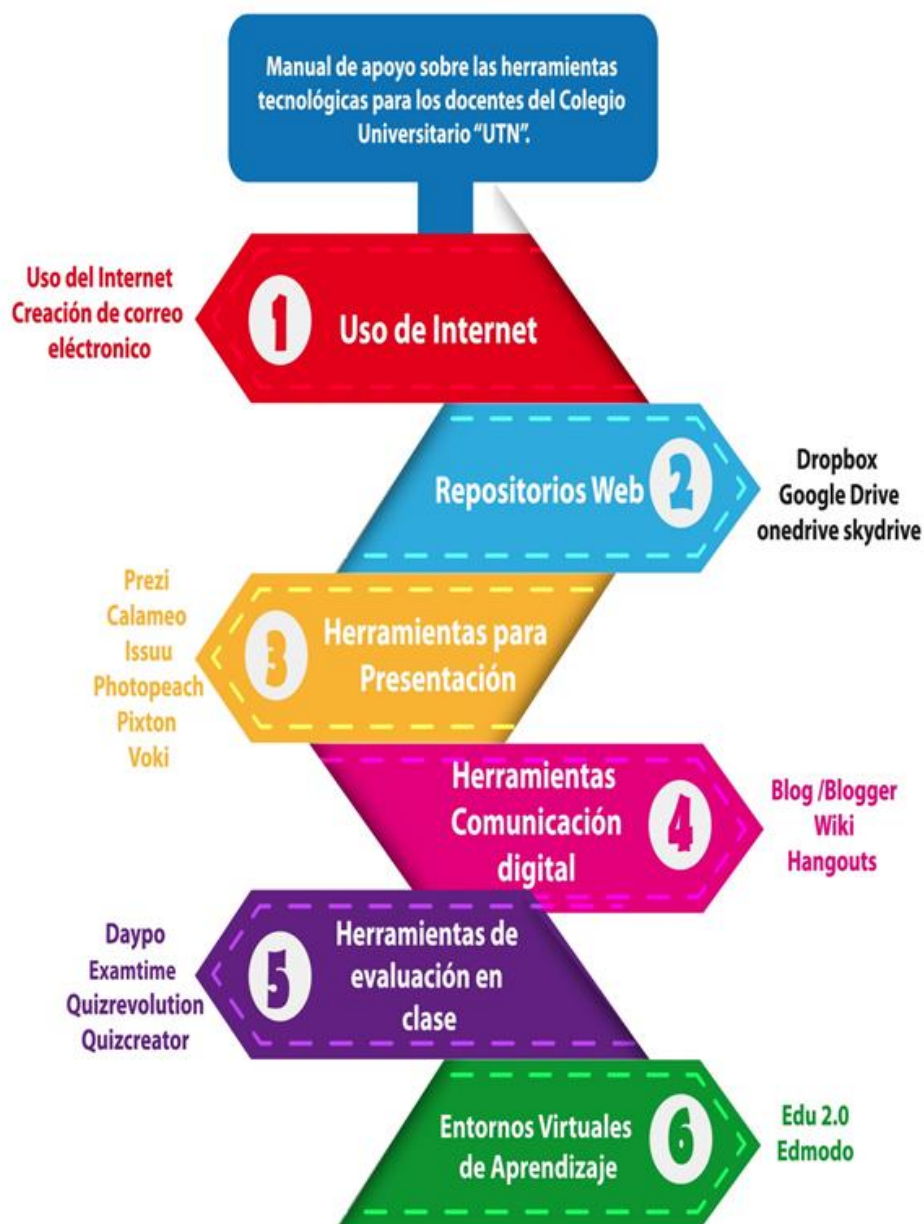


Ilustración 1: Estructura de los talleres

ÍNDICE DE TEMAS

Tema 1: Uso del Internet	66
Tema 2: Pasos para ingresar a internet.....	69
Tema 3: ¿Cómo crear un correo electrónico?	74
Tema 4: Dropbox	85
Tema 5: Onedrive	104
Tema 6: Google drive	116
Tema 7: Prezi.....	129
Tema 8: Photo Peach	144
Tema 9: Issuu	154
Tema 10: Slidershare.....	159
Tema 11: Calameo	166
Tema 12: Pixton.....	176
Tema 13: Voki.....	189
Tema 14: Creación de un blog.....	200
Tema 15: Wiki.....	211
Tema 16: Google Hangouts.....	217
Tema 17: Daypo	226
Tema 18: Quiz revolution	246
Tema 19: Quiz creator	255
Tema 20: Edu.2.0	271
Tema 21: Edmodo	286

Unidad **1** Uso de Internet



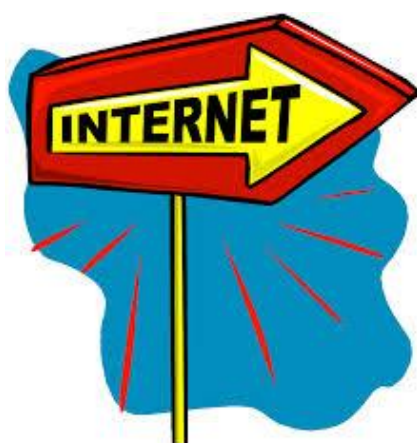


Ilustración 2: Internet

Tema 1: Uso del Internet

Objetivo de la unidad

- Capacitar al docente en el uso de internet como herramientas de comunicación y obtención de información para mejorar su labor docente diaria.

Contenido Científico

¿Qué es el internet?

“Internet, la red de redes, suministra un foro de comunicación en el que participan millones de personas de todos los países del mundo, en mayor o menor medida. Internet aporta o soporta una serie de instrumentos para que la gente difunda y acceda a documentos y a la información, para que los individuos y los grupos se relacionen a través de una serie de medios de comunicación más o menos nuevos (correo electrónico, news, listas de distribución, videoconferencia, chats) o más o menos viejos (como una conversación telefónica, poner un fax) y también incluye



dentro de sí a los denominados medios de comunicación de masas (radio, televisión, periódicos y revistas "on line", cine, la omnipresente publicidad, y más” (LAMARCA, 2010, pág. 78)


Actualmente el docente debe estar inmerso en la globalización y tecnificación que la sociedad le exige, por lo cual debe tener conocimientos básicos sobre el manejo del internet que le servirá para obtener información actualizada sobre diversos temas, comunicarse e intercambiar información con personas de todo el mundo, llenar datos, explorar sus intereses, expresar sus inquietudes personales para mejorar la calidad de la educación.

Navegadores de Internet

Los navegadores de internet son las herramientas que permiten buscar por la red. Existen diferentes tipos para navegar en internet.

Los navegadores más usados son:


Logo	Nombre	Definición
	Internet Explorer	Es un buscador desarrollado por Microsoft funciona con cualquier sistema operativo y es el más usado a nivel mundial.
	Mozilla Firefox	Es muy útil y potente es el principal competidor de internet Explorer.

	Google Chrome	Es uno de los más nuevos de los exploradores es la compañía google y también tiene muchos adeptos.
Todos los navegadores presentados, tienen el mismo funcionamiento y su utilidad dependerá del usuario la elección que realice.		

Buscadores web más usados

Los buscadores o motores de búsqueda, son herramientas informáticas que permiten consultar en la gigantesca base de datos para encontrar páginas web. Estas páginas brindan la opción de encontrar la información que necesite de una forma rápida, ágil y sencilla.

Logo	Nombre	Definición
	Google	<ul style="list-style-type: none"> • Página más utilizada • Contenido de alta calidad • Gran base de datos
	Yahoo	<ul style="list-style-type: none"> • Usado por profesionales de la informática • Empresa Yahoo Inc.
	Bing	<ul style="list-style-type: none"> • Pocos internautas lo utilizan • Buscador de Microsoft

	Baidu	<ul style="list-style-type: none"> • Buscador de china mas utilizado
---	--------------	---

Tema 2: Pasos para ingresar a internet

Objetivo de la unidad

- Instruir al docente sobre la importancia del uso de internet

Requerimientos: Computador con conexión a internet.

- a) En Windows 7, en la barra inferior o barra de inicio, buscar el navegador de preferencia:

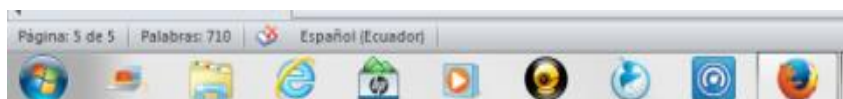
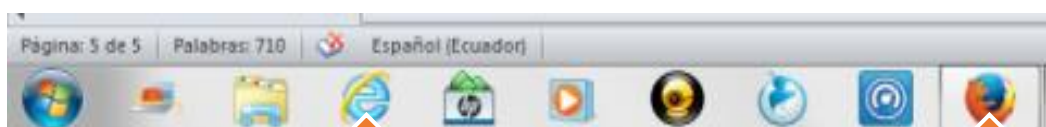


Ilustración 3: Barra de inicio

- b) Haga clic en cualquiera de los íconos para ingresar a una página de internet, en este caso eligió en internet Explorer.



Internet Explorer

Mozilla Firefox

Ilustración 4: Navegadores

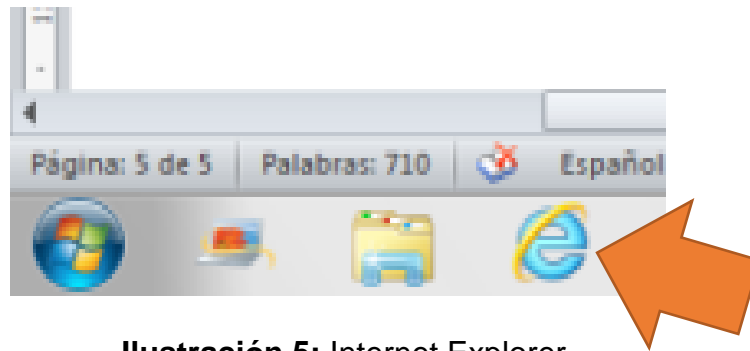


Ilustración 5: Internet Explorer

c) Se abrirá la ventana.

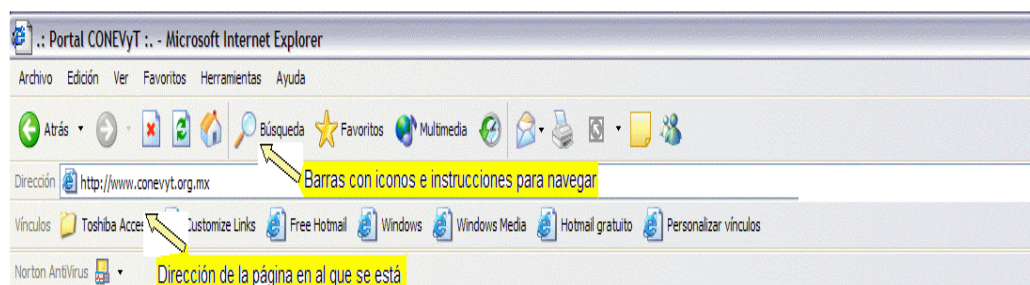


Ilustración 6: Barras Internet Explorer

d) A continuación se exponen los principales íconos del explorador:



Ilustración 7: Principales barras del explorador

#	nombre	Descripción
1	Atrás	Ir a la página anterior.
2	Adelante	Ir a la página siguiente
3	Detener	Cancela la acción
4	Actualizar	Recarga la página
5	Inicio	Página principal del navegador.
6	Buscar	Localiza diversas páginas

7	Favoritos	Guarda en la memoria las páginas de internet para volverlas a abrir.
8	Multimedia	Consulta varios medios, como la música o voz.
9	Historial	Historia de las páginas que se ha consultado
10	Correo	Leer o enviar un correo electrónico.
11	Imprimir	Imprimir página actual.

Para realizar una búsqueda de información en internet, se realizarán los siguientes pasos:

- a) Para poder buscar información se colocará la dirección: www.google.com en la barra de direcciones anteriormente indicada.

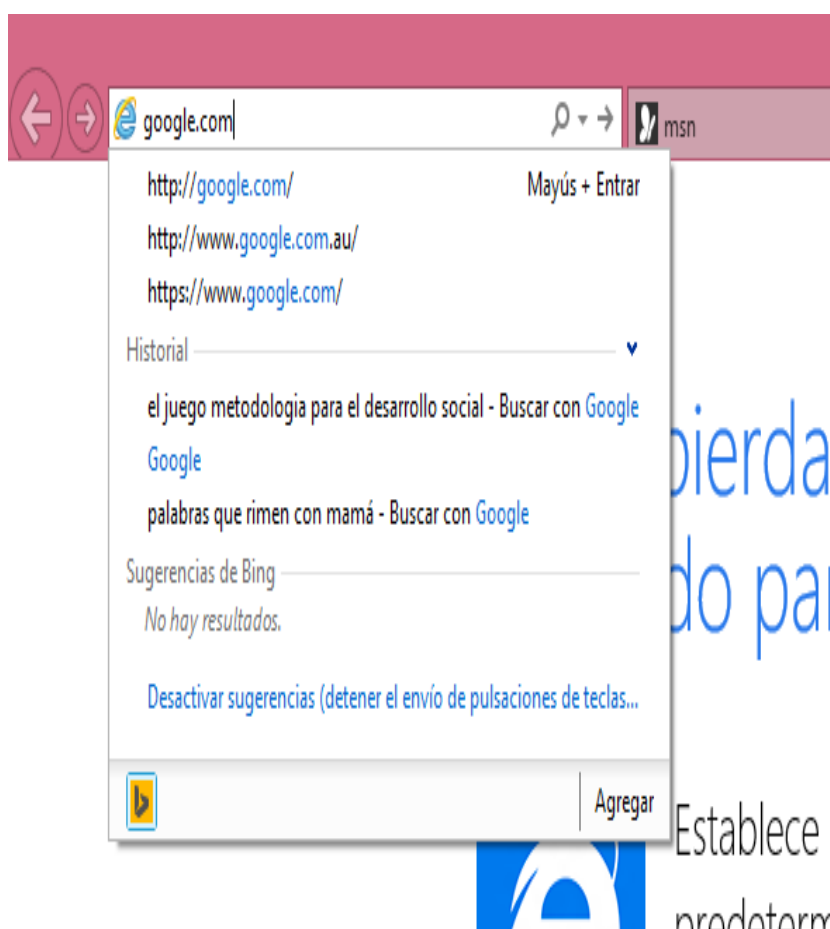


Ilustración 8: Barra de direcciones

- b) Se abrirá el buscador de google y podrá realizar la búsqueda.

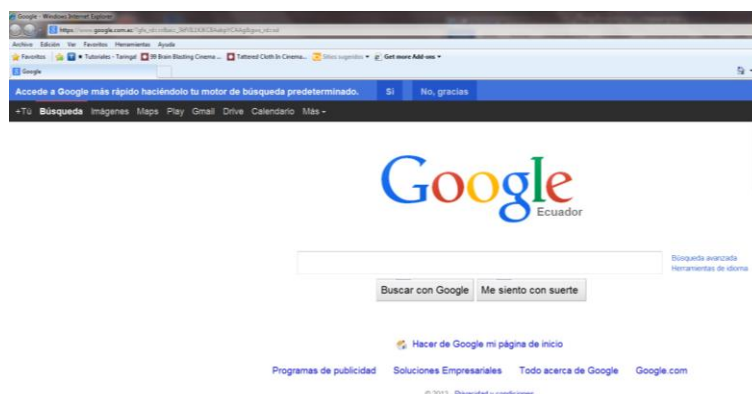


Ilustración 9: Búsqueda en un navegador

- c) Ahora colocar palabras clave para poder encontrar información detallada, un consejo para mejorar las opciones de búsqueda es evitar todo tipo de artículos y pronombres, es preferible escribir palabras claves, como se muestra a continuación.

Google tics educacion

Web Imágenes Libros

Cerca de 1,230,000 resultados (0,19 segundos)

Artículos académicos para tics educacion
Nuevas tecnologías aplicadas a la **educación** - Cabero - Mencionado por 666
... las Posibilidades de las **TICs** en **Educación** - Fainholc - Mencionado por 19
... para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la **Educación** ... - Rosario - Mencionado por 63

Las TIC en la educación | Organización de las Naciones ...
www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/
Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso a la **educación**, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la ...

Qué es Las TIC en educación - ELMO
www.elmoglobal.com/es/html/ict/01.aspx
"TIC" son las Tecnologías de la Información y la Comunicación. "TIC en **educación**" significa "Enseñar y aprender con las **TIC**".

Palabras clave de búsqueda

Enlace para ver la información

Breve descripción del contenido de la página

Ilustración 10: Búsqueda

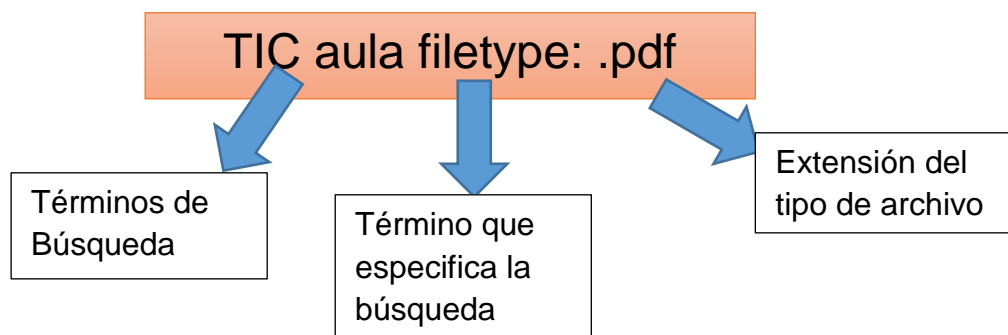
- d) Se puede dar clic en cualquier dirección y obtener la información que más se adecue a la necesidad de búsqueda.



Ilustración 11: Búsqueda

Recomendaciones para optimizar la búsqueda en internet:

- “” las comillas; escriba entre comillas el texto que desee buscar y los resultados de búsqueda serán concretos y exactos tal cual como los escribió.
- Debe excluir términos como signos y excesos de espacios.
- Debe saber que Google acepta 32 palabras por cada búsqueda que se realice.
- Se puede utilizar el término filetype para realizar la búsqueda de información en un formato específico. Es decir que se puede especificar que la información que busca se presente como un documento .pdf o como una presentación de power point o como documento de Word, entre otros para lograr esto se debe escribir en el buscador de la siguiente manera.



Creación de un correo electrónico:



Objetivos de la unidad

- Incentivar a los docentes a utilizar herramientas tecnológicas en el aula como un recurso de innovación pedagógica.

Contenido Científico



Un correo electrónico es un servicio de la red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes. También se pueden enviar mensajes, documentos, imágenes, sonidos como archivos adjuntos. De una manera rápida y segura.

Tema 3: ¿Cómo crear un correo electrónico?

- a) Acceder a un navegador y digitar en la barra de dirección: www.hotmail.com y presionar enter.

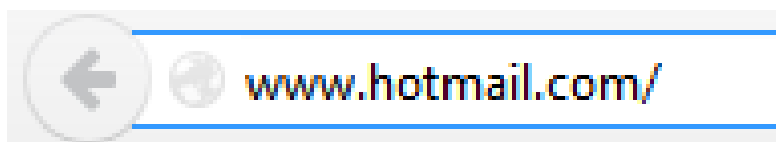
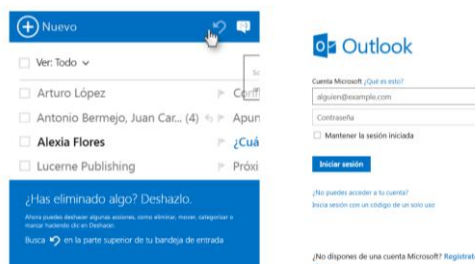


Ilustración 12: dirección



¿No dispones de una cuenta Microsoft? [Regístrate ahora](#)

Ilustración 13: Página de Internet hotmail.com

- b) Llenar los campos con los datos para completar el registro de la cuenta.

Ilustración 14: Llenar los campos

- c) Clic en regístrate ahora y finalmente se creará el correo electrónico.

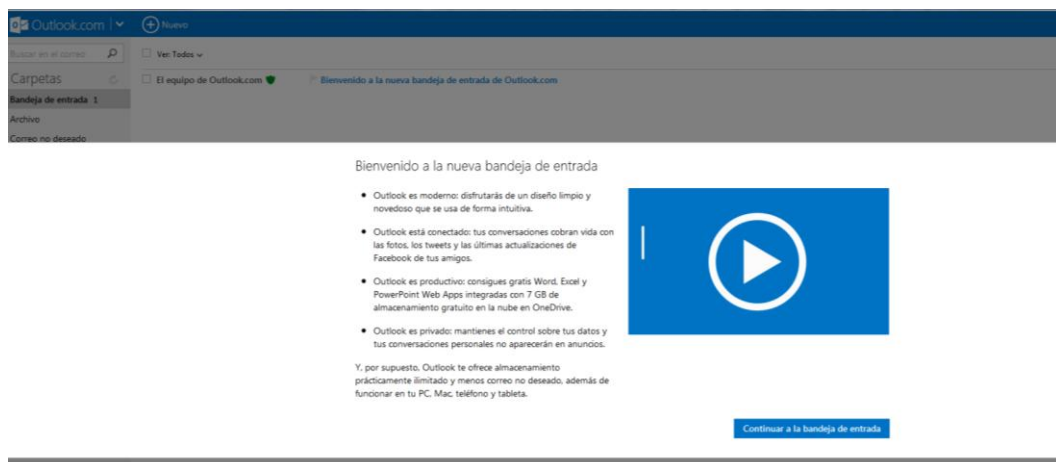


Ilustración 15: Registro

- d) Ahora se puede ingresar desde la ventana principal de Hotmail. Escriba el correo que acabo de crear y la contraseña, haga clic en iniciar sesión.

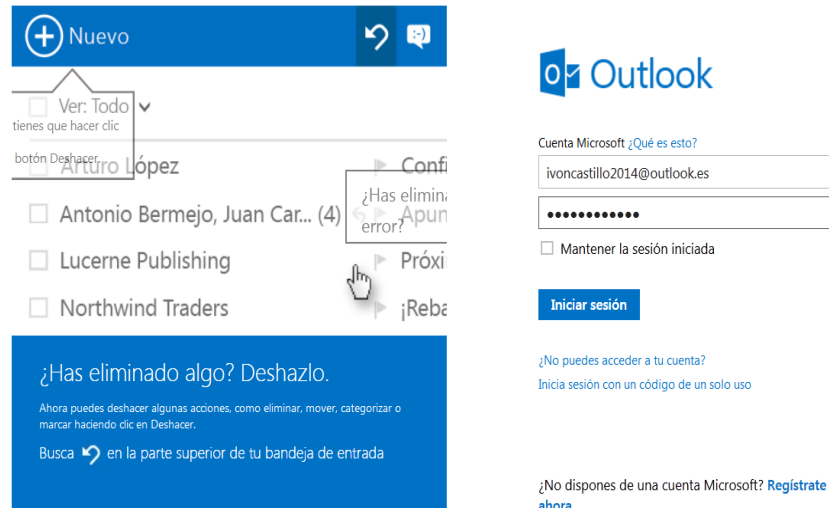


Ilustración 16: Ventana principal

- e) Ahora se verá la pantalla principal de Outlook así:

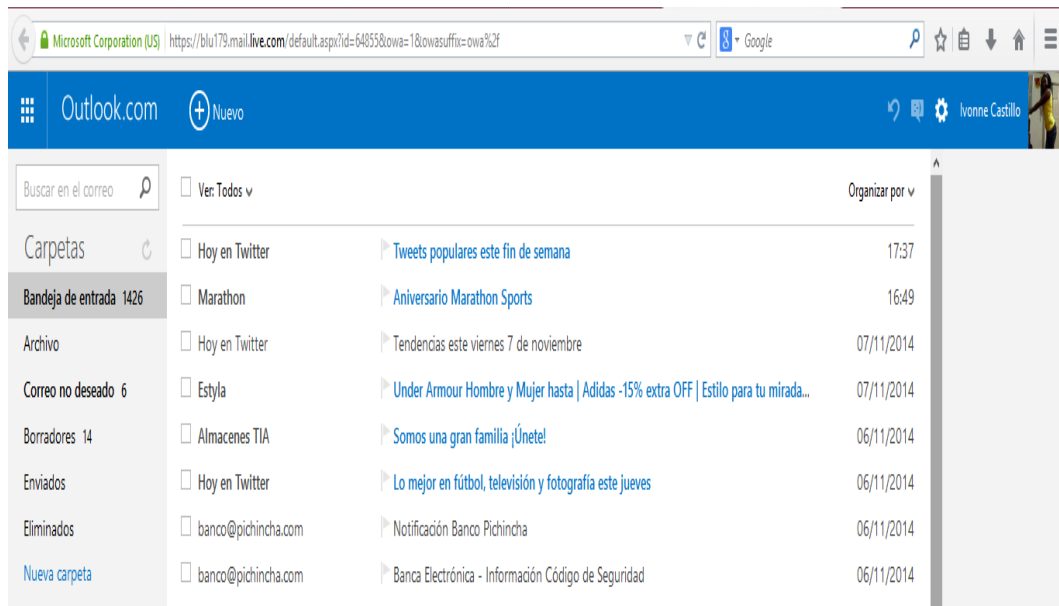
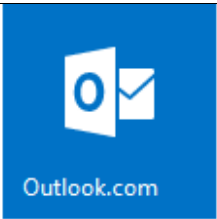
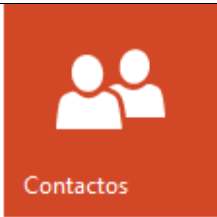
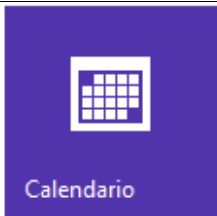
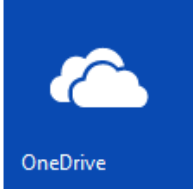

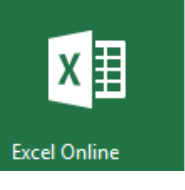

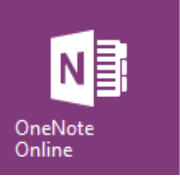


Ilustración 17: Outlook

f) A continuación se presenta las herramientas de Outlook:

Íconos	Acciones
Bandeja de entrada 1426	Se encuentran todos los mensajes que se recibe.
Archivo	Se puede guardar archivos para mantenerlos en la red
Correo no deseado 6	Aquí se van todos los correos de editores no confiables, también la publicidad spam.
Borradores 14	Aquí se almacena los correos incompletos para luego poder enviarlos.
Enviados	Se almacenan todos los correos que se envían desde el correo hacia otros destinatarios.
Eliminados	Se almacenan por un periodo de tiempo determinado los correos que se borran de todas las carpetas del correo.
	Este es el ícono del correo aquí se encuentra todas las herramientas antes mencionadas.
	Sirve para gestionar todos los contactos desde los cuales se han recibido y enviado correos.
	Se puede gestionar eventos con las fechas, y así se puede mantener un calendario online enlazado con el correo electrónico.

		Sirve para almacenar archivos en la nube mediante el correo y así se puede disponer de dichos archivos en cualquier momento.
		Es un registro de texto que permite guardar archivos en el computador o almacenarlos en la red.
		Contiene funciones de cálculo y se lo puede utilizar de manera online a través de la cuenta de correo electrónico.
		Se pueden crear presentaciones online y almacenarlos en el computador o en el correo electrónico siendo accesible en cualquier momento
		Permite crear notas de textos de manera online.

g) Para enviar un correo electrónico haga clic en nuevo.

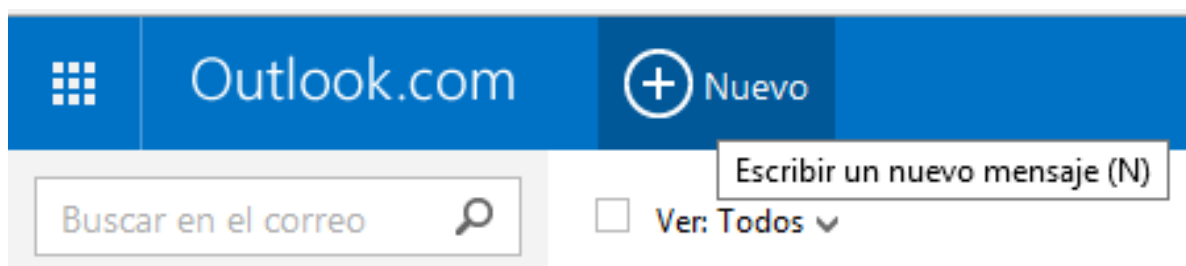


Ilustración 18: Nuevo mensaje

- h) En la siguiente ventana se coloca el destinatario es decir el correo electrónico de la persona q la que desea escribir.



Ilustración 19: Escribir Dirección

- i) Luego se escribe el asunto que debe relacionarse con el contenido del mensaje, es decir si está saludando a la persona en asunto podría escribir saludo:

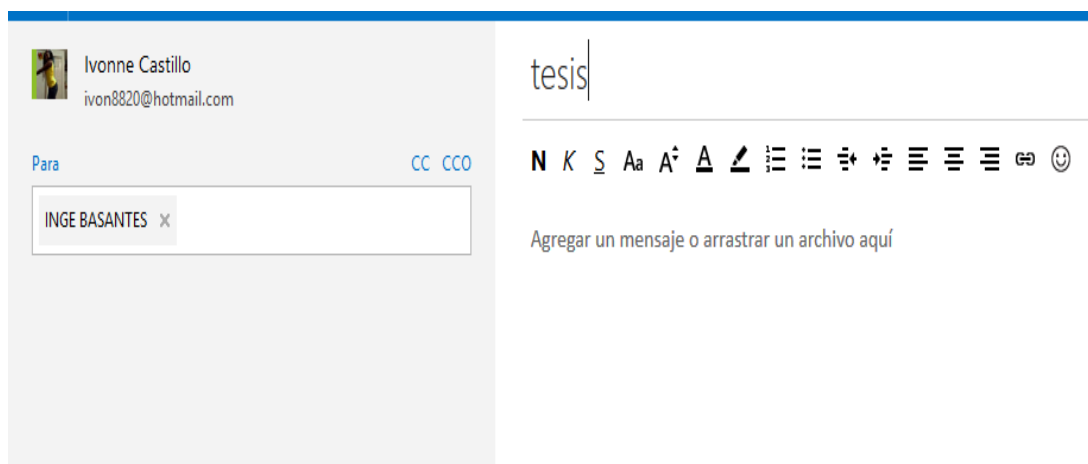


Ilustración 20: Asunto

- j) Luego debe escribir el mensaje el mismo que puede dar formato, espacio, color, numerar, insertar emoticones que son caras con gestos, con las herramientas que se presentan a continuación.

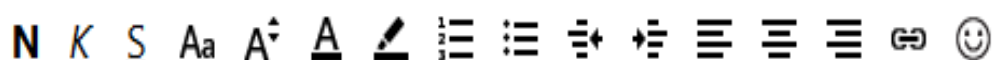
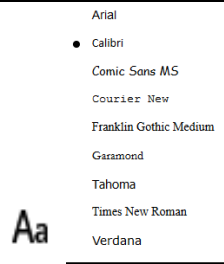
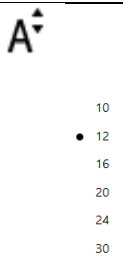












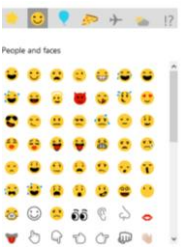


Ilustración 21: Formato

Íconos	Acciones
N	Negrilla , hace las letras con un mayor grosor
<i>K</i>	<i>Cursiva</i> , da un grado de inclinación a las letras
<u>S</u>	<u>Subrayado</u> , esta opción acentúa el texto con una línea debajo de las letras
	Tipo de letra: Esta opción permite escoger la tipografía que se desee utilizar.
	Tamaño de letra: con esta opción se puede escoger la dimensión de letra con las 2 flechas se puede escoger la flecha hacia arriba permite agrandar las letras y la flecha hacia abajo permite hacerlas más pequeñas.
	Color de fuente: permite cambiar de color la tipografía utilizada para mejorar la presentación del mensaje.
	Resaltar: se puede marcar un texto y resaltarlo con varios colores
	Numerar: se puede enlistar textos mediante esta opción para ser numera en orden y de manera automática.
	Viñetas: también su utilidad es para enlistar

	pero esta opción es más decorativa.
	Esta opción disminuye la sangría o espacio en el límite del documento
	Permite realizar una sangría es decir aumenta el espacio hacia la derecha de un texto.
	Alinear texto a la izquierda
	Centrar texto
	Alinear texto a la derecha
 	Permite incluir en el mensaje un link de una página de internet
 	Insertar emoticones: esta opción se la utiliza para incluir en el mensaje varias caras con diversos estados de ánimo, se utilizan para hacer el mensaje más entretenido y no tan serio.

- k) Si desea adjuntar algún archivo en el correo debe hacer clic en insertar. Luego escoger archivos como datos adjuntos.

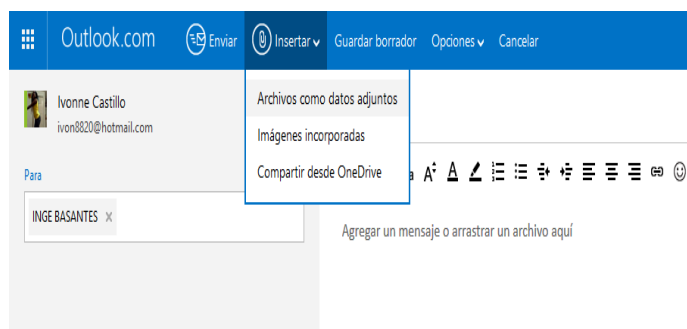


Ilustración 22: Archivos Adjuntos

l) Buscar la ubicación del documento

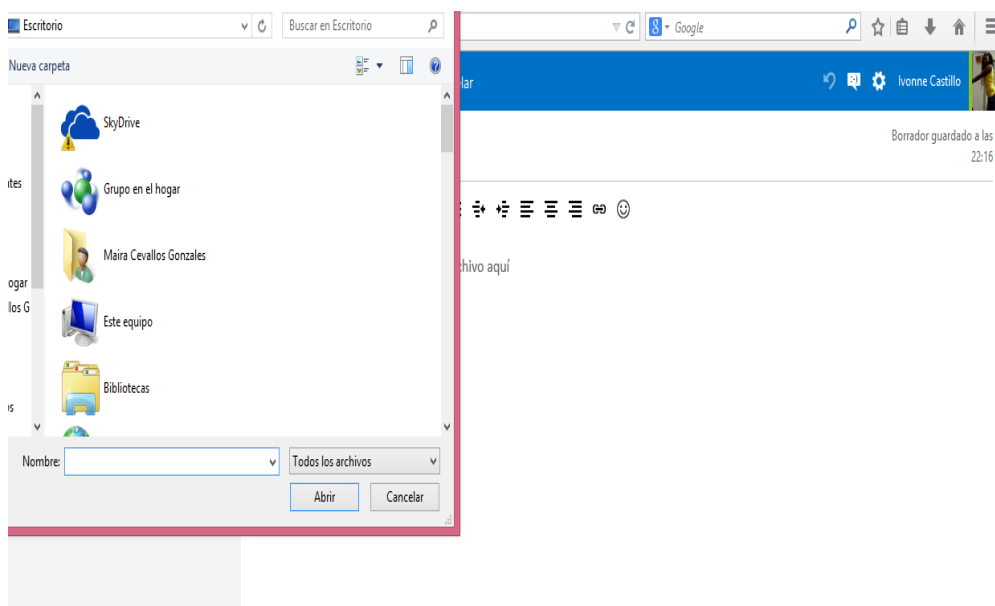


Ilustración 23: Ubicación documento

m) Haga clic en abrir.

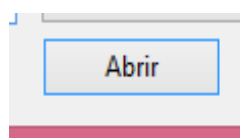


Ilustración 24: abrir

n) Debe esperar que el archivo se cargue.

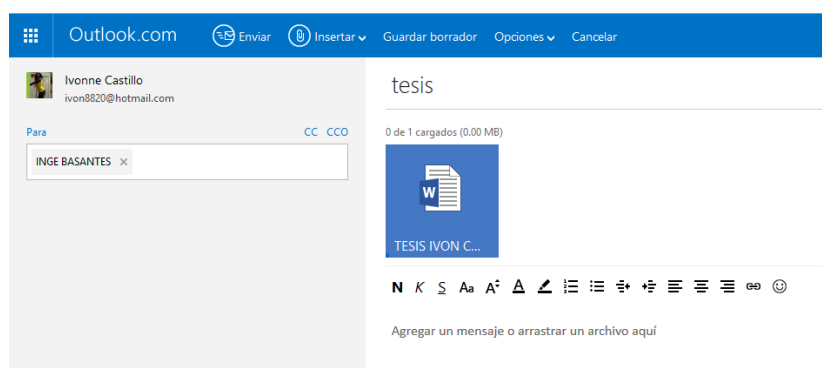


Ilustración 25: Carga de archivo

- o) Y por último haga clic en enviar.

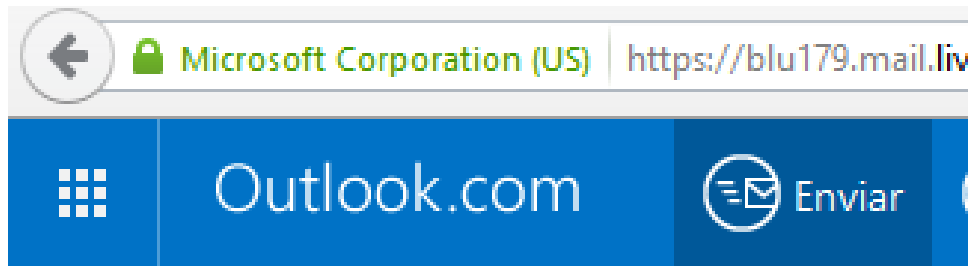


Ilustración 26: Enviar

Y luego aparecerá la bandeja de entrada para continuar trabajando.

Recuerde que el peso máximo para poder enviar un correo es de 25 megas.

Recomendaciones

- Utilizar el correo electrónico como una herramienta para la recepción y envío de deberes o tareas.
- Utilizar el correo con respeto, manteniendo siempre el papel de docente y estudiante.
- No escribir un correo electrónico con letras mayúsculas, redactar el correo con letras mayúsculas y minúsculas ya que en internet eso significa gritar a la persona que se escribe, procure justificar.

Repositorios Web **2**

Unidad



Tema 4: Dropbox

Objetivo: Dar a conocer la importancia de Dropbox como repositorio online de información.

Contenido Científico

Dropbox, es una aplicación de gran utilidad que es utilizada para guardar archivos de hasta 2gb de peso sin importar cuál sea su contenido, estos contenidos pueden ser documentos, imágenes, música. Con los teléfonos inteligentes se sincroniza con esta página y así se resguarda la información.

Otra de las ventajas que ofrece dropbox es la facilidad de compartir archivos ya que se puede dar una dirección url y así cualquier persona puede acceder a la información.

- Combina cualquier tipo de archivo en todos los dispositivos; lo hace automáticamente cuando se detecten cambios.
- Reemplaza a las memorias flash; y archivos adjuntos del correo electrónico.

Dropbox en la educación.

- En el contexto educativo se precisa disponer de soluciones ágiles e interesantes para compartir archivos entre la comunidad educativa como docentes y estudiantes.
- Facilita la distribución de archivos.
- Ahorra papel y ayuda a proteger el ambiente.
- Contribuye al trabajo colaborativo y grupal.
- Se puede compartir mayor información didáctica y pedagógica.
- Ayuda a la organización del estudiante.

Ejemplos prácticos:

Compartir documentos con estudiantes.

- Se puede acceder de cualquier ubicación a través de la carpeta publica de Dropbox, así se pueden compartir documentos y receptar deberes.

Trabajo colaborativo en departamentos.

- Se puede compartir carpetas con documentos comunes para todo el curso así todos podrán tener la misma información.

Envío de trabajos directamente a Dropbox.

- Se puede obtener un correo electrónico a través de "Send To Dropbox", con esto todos los mensajes que se reciban serán direccionados a una carpeta personal de la cuenta.

Historial de cursos académicos.

- Con dropbox puede tener ficheros de cada estudiante con su historial laboral para evitar malos entendidos todos estos archivos serán almacenados en la nube.

Cómo utilizar esta herramienta:

El programa funciona desde cualquier navegador o instalado en la computadora.

- a) Acceder a: www.dropbox.com

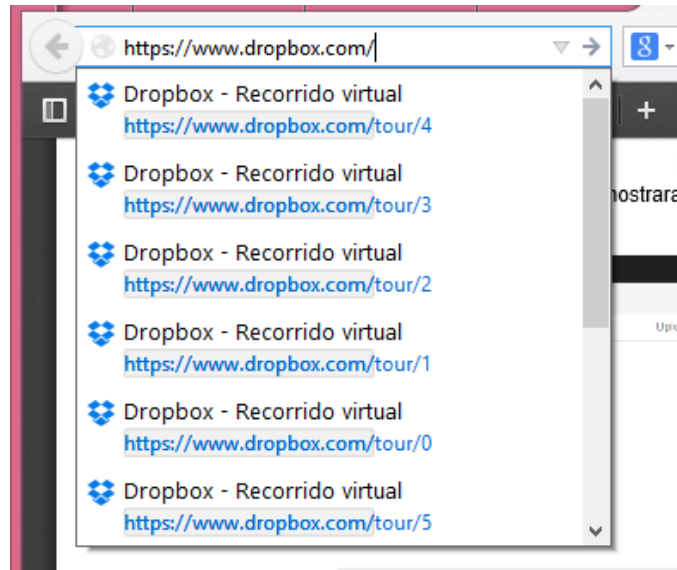


Ilustración 27: Acceder a dropbox

b) Haga clic en registrarse.

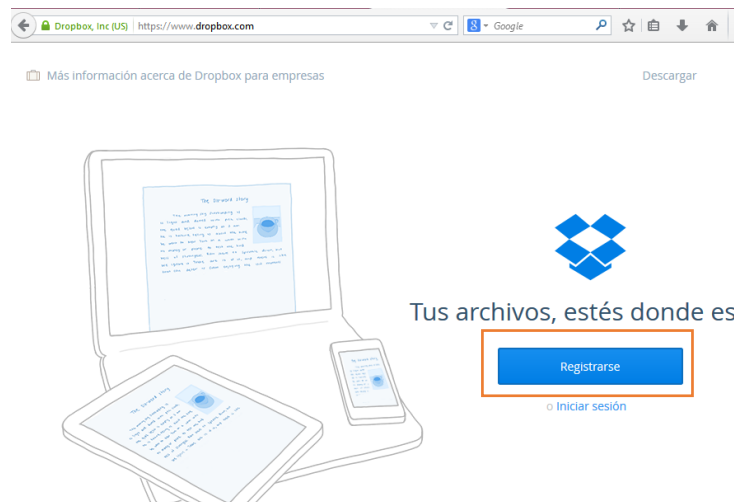


Ilustración 28: Registrarse

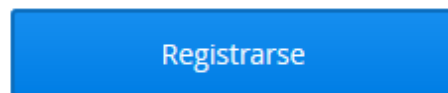
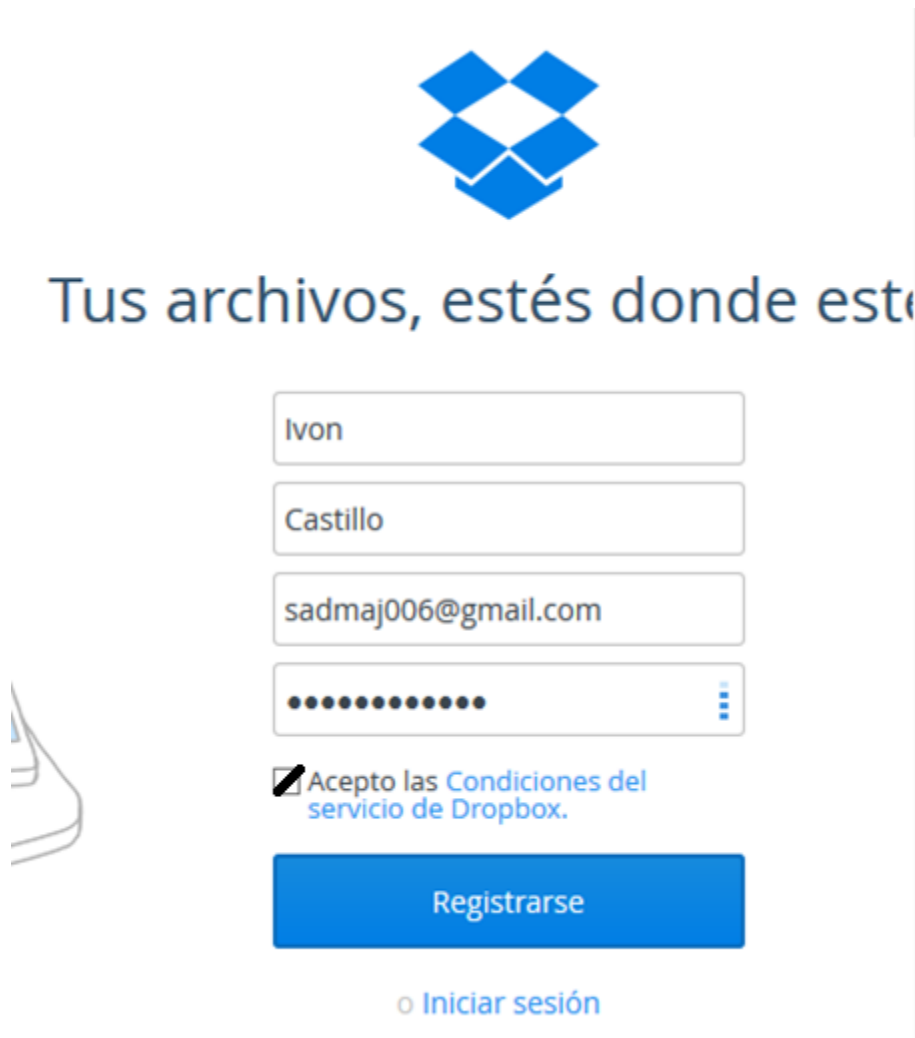


Ilustración 29: Registrarse

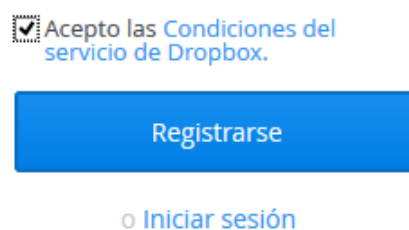
c) Proceda a completar los datos solicitados.



The image shows the Dropbox registration interface. At the top is the Dropbox logo, a blue hexagon composed of four smaller diamonds. Below the logo is the text "Tus archivos, estés donde estés". The registration form consists of several input fields: a first name field containing "Ivon", a last name field containing "Castillo", an email field containing "sadmaj006@gmail.com", and a password field represented by a series of dots. To the left of the password field is a small icon of a person's head and shoulders. Below the password field is a checkbox that is checked, with the text "Acepto las Condiciones del servicio de Dropbox." to its right. At the bottom of the form is a large blue button labeled "Registrarse". Below the button is a link labeled "o Iniciar sesión".

Ilustración 30: Registrarse

d) Marcar la casilla de acepto los términos y condiciones del servicio de dropbox y clic en registrarse.



This image is a close-up of the bottom portion of the registration form. It shows the checked checkbox and the text "Acepto las Condiciones del servicio de Dropbox." to its right. Below this is the blue "Registrarse" button. At the bottom is the link "o Iniciar sesión".

Ilustración 31: Terminar registro

- e) A continuación seleccionar el tipo de cuenta, seleccionar la cuenta básica que es la cuenta gratuita.



Ilustración 32: Cuenta básica

Haga clic en continuar.

[Continuar](#)

- f) Se visualiza el escritorio principal de dropbox.

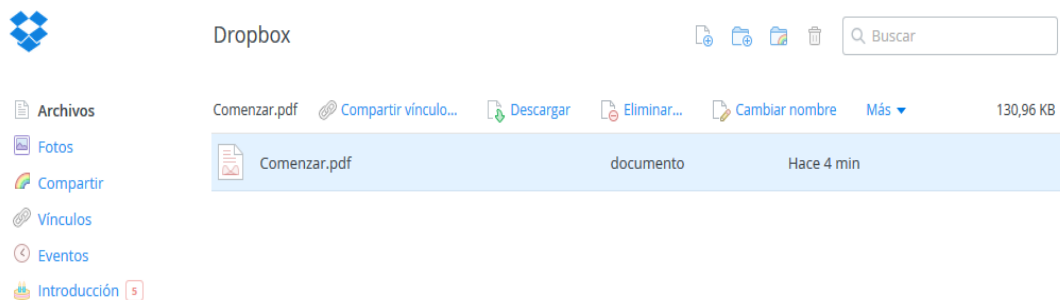


Ilustración 33: Escritorio de dropbox

Conociendo dropbox

A continuación se presenta la herramienta de dropbox y su utilidad.

Cargar permite subir los archivos a la cuenta de dropbox.

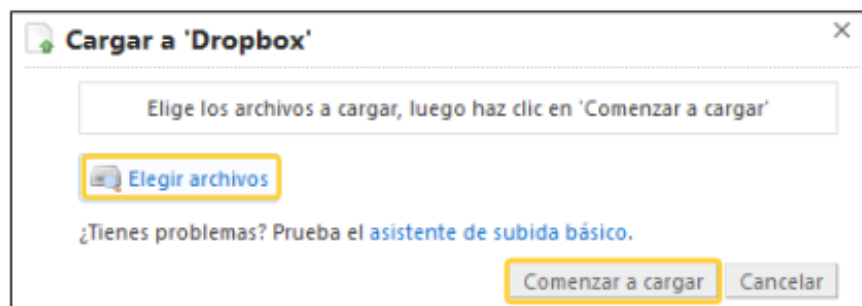


Ilustración 34: Comenzar a cargar archivos

Presionar el botón Elegir archivos y buscar el archivo deseado luego dar clic en comenzar a cargar, y esperar que el archivo cargue.

Permite crear una carpeta nueva. Donde se puede almacenar archivos y personalizar esta carpeta cambiando el nombre.

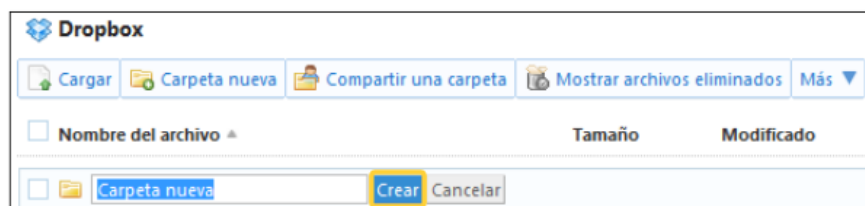


Ilustración 35: Crear carpeta

Este ícono permite compartir carpetas. Las carpetas compartidas de Dropbox permiten compartir archivos y facilitan la colaboración. Cuando alguien se une a una carpeta compartida, la carpeta aparece dentro de su Dropbox y se sincroniza con sus computadoras de forma automática.



Compartir una carpeta

Las carpetas compartidas de Dropbox te permiten compartir o colaborar en un conjunto de archivos. Cuando alguien se une a una carpeta compartida, esta aparece dentro de su Dropbox y se sincroniza automáticamente con sus equipos.

☒ Me gustaría crear y compartir una carpeta nueva

Imagenes Web

☐ Me gustaría compartir una carpeta ya existente

Siguiente Cancelar

Ilustración 36: Compartir carpeta

Ingresa el nombre de la carpeta que se desea compartir, por ejemplo: Imágenes Web. Seleccionar Siguiente.

En el cuadro nuevo ingresar los nombres o direcciones de correo de los estudiantes con los que se desea compartir el contenido de la carpeta. Por último, presionar el botón Comparte la carpeta.

Comparte "Imagenes Web" con otros

Invitar a colaboradores a esta carpeta

(Opcional) Enviar un mensaje personal con tu invitación

Ingresa un mensaje

Comparte la carpeta Cancelar

Ilustración 37: Compartir carpeta

Mostrar archivos eliminados. Se hacen visibles, en color gris claro, los archivos que fueron borrados con la posibilidad de restaurarlos. Al presionar sobre el archivo, se accede a un menú de opciones para restaurarlo (recuperarlo), eliminarlo permanentemente o ir a las versiones anteriores, en caso de que existieran.



Ilustración 38: Eliminar

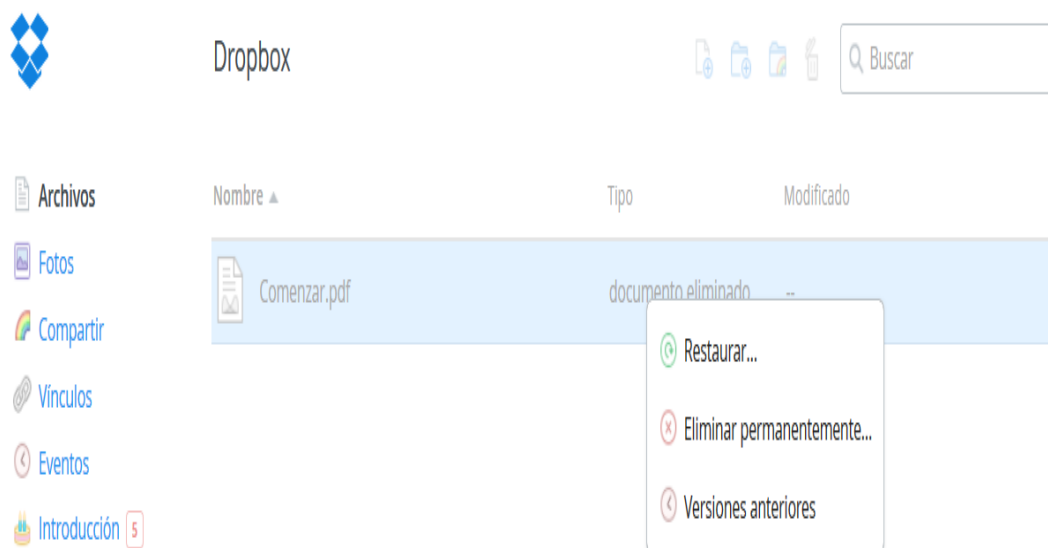


Ilustración 39: Archivos eliminados

Con clic derecho se despliegan las opciones:

Restaurar

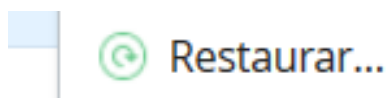


Ilustración 40: Restaurar

Permite recuperar los archivos eliminados a la bandeja principal.

Eliminar permanentemente



Ilustración 41: Eliminar permanentemente

Permite borrar de manera definitiva de la cuenta de dropbox.

Versiones anteriores



Ilustración 42: Versiones anteriores

Dropbox guarda una copia de cualquier archivo de manera instantánea cada vez que se guarda un archivo. Para acceder a una vista previa y restaurarlo, elige una de las versiones a continuación:



Ilustración 43: Restaurar

Buscar



Ilustración 44: Buscar

Con este ícono se puede buscar todos los archivos mediante el nombre



Ilustración 45: Búsqueda

Se verá ahora como compartir un documento:

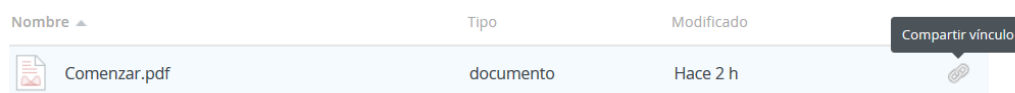


Ilustración 46: Compartir

Dar clic en compartir vínculo

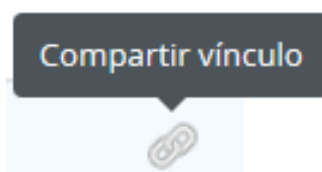


Ilustración 47: Compartir vínculo

Aparecerá la ventana siguiente:

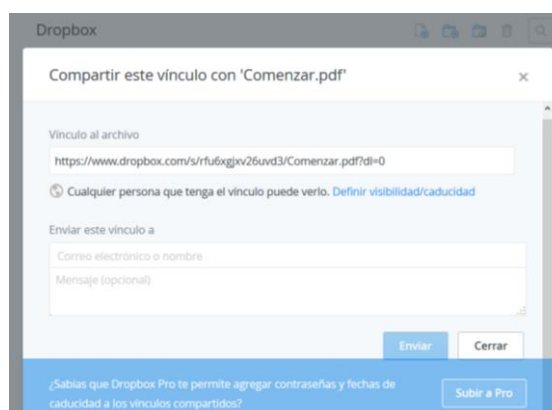
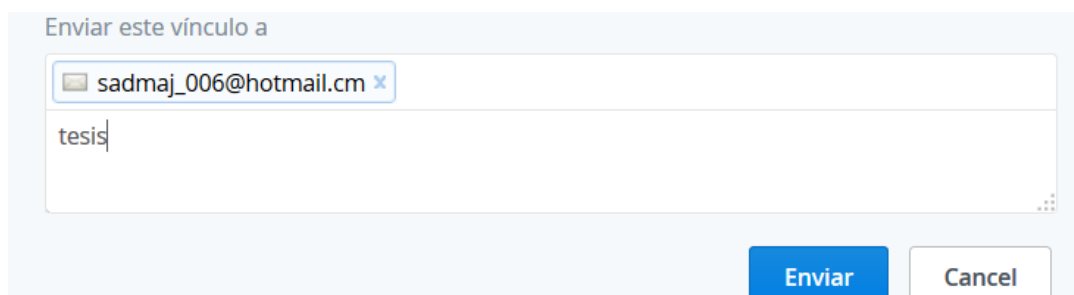


Ilustración 48: Compartir

Para enviar los vínculos que se desea compartir, aparecerá una ventana donde se debe colocar la dirección del correo electrónico al que se desea enviar el enlace, y presenta un recuadro donde se puede escribir un mensaje para la persona que se desea compartir el link.



Enviar este vínculo a

sadmaj_006@hotmail.cm x

tesis

Enviar Cancel

Ilustración 49: Enviar vínculo

Haga clic en enviar

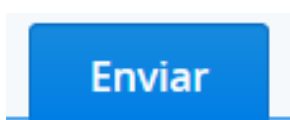


Ilustración 50: Enviar

Saldrá un mensaje de confirmación que se envió correctamente el archivo.

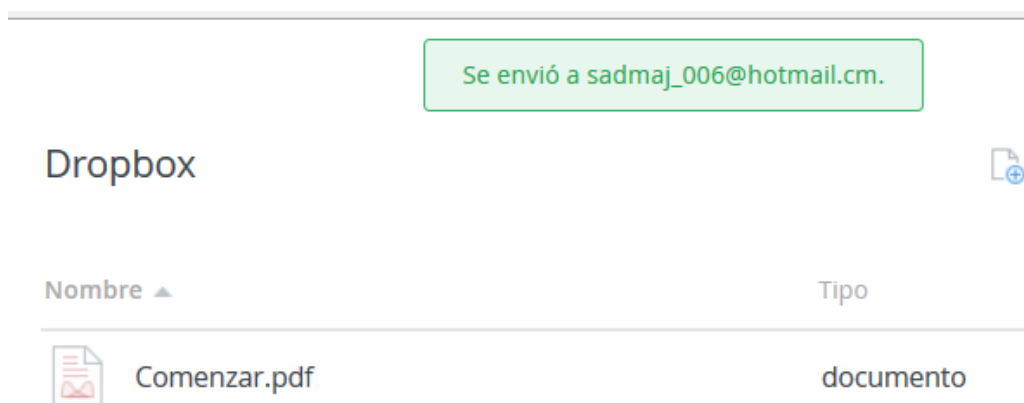


Ilustración 51: Confirmación

Consideraciones importantes:



El círculo verde y la marca de verificación significan que Dropbox está completamente sincronizado.



El círculo azul y las flechas circulares significan que Dropbox está sincronizando en ese momento y los archivos se están subiendo o bajando.

Ilustración 52: Marcadores

Otra manera de acceder es Instalar dropbox en el computador:

Para ello seguir los siguientes pasos:

a) Acceder a: www.dropbox.com

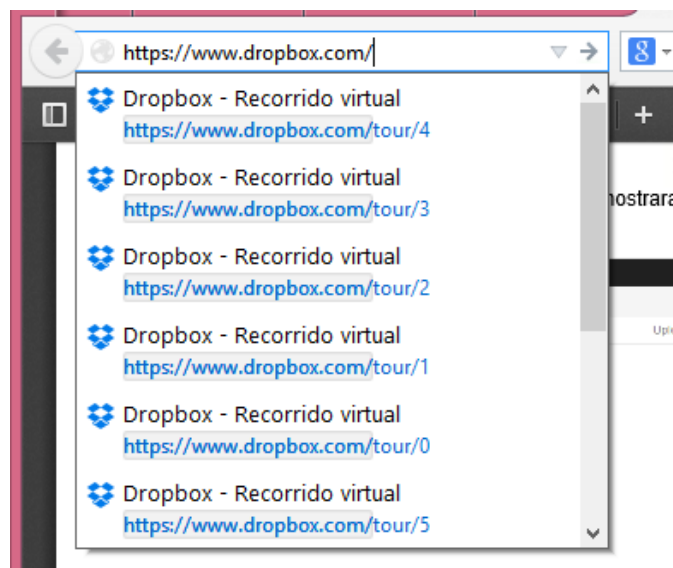


Ilustración 53: Ir a Dropbox

b) Haga clic en descargar dropbox y guardar el archivo de instalación:



Ilustración 54: Descargar dropbox

c) Haga clic en guardar archivo:



Ilustración 55: Descargar archivos

- d) Haga doble clic en el archivo, ahí comenzará la instalación de dropbox, y se desplegará la siguiente pantalla. Luego clic en instalar.



Ilustración 56: Instalar

- e) Haga clic en **siguiente** y luego elegir la opción que ya se cuenta con una cuenta en dropbox, y dar clic en siguiente.

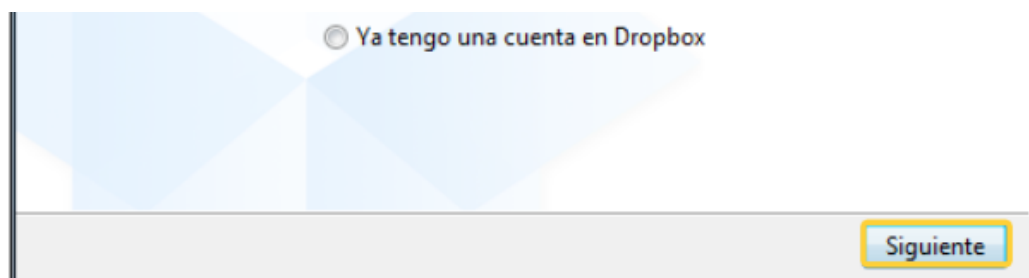


Ilustración 57: Cuenta dropbox

f) Elegir opción de instalación Típico y presionar el botón Instalar.



Ilustración 58: Tipo de instalación

g) Observar todas las indicaciones y seleccionar el botón **Siguiente**.



Ilustración 59: Bienvenida a Dropbox



Ilustración 60: Acceder

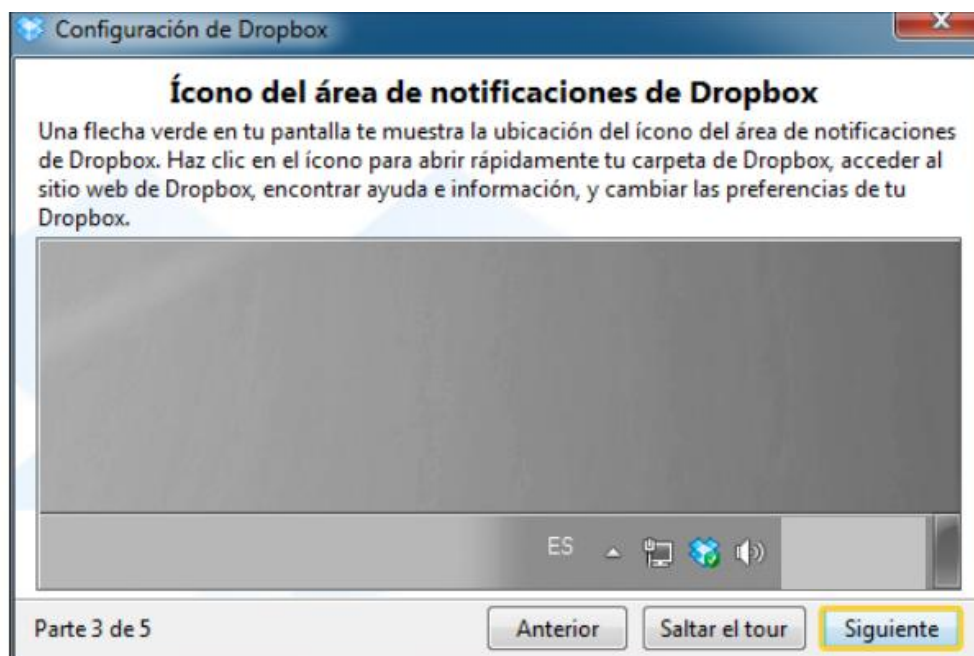


Ilustración 61: Notificaciones

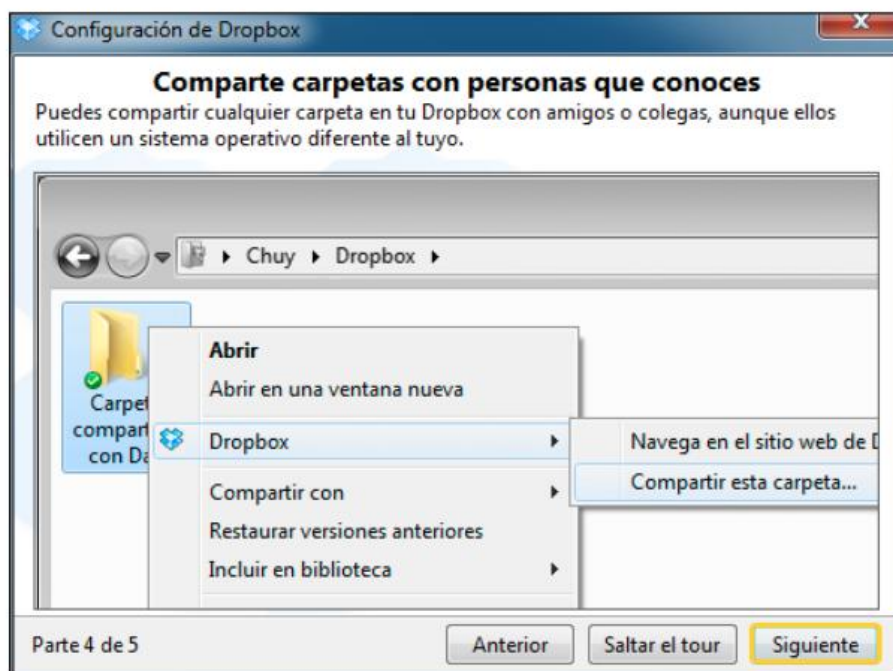


Ilustración 62: Compartir carpetas

h) Haga clic en finalizar.



Ilustración 63: Finalizar

- i) En la barra de íconos colocada en la parte inferior derecha, se encuentra el de Dropbox sincronizado.



Ilustración 64: Ícono de Dropbox

Por último haga clic derecho, ahí se desplegaran las siguientes opciones.

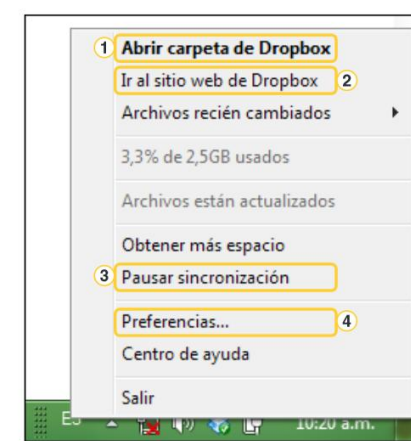


Ilustración 65: Menú dropbox

<p>1 Abrir carpeta de Dropbox</p>	<p>Abre la ubicación de la carpeta Dropbox en el equipo.</p>
<p>Ir al sitio web de Dropbox 2</p>	<p>Se dirige al sitio web de Dropbox para administrarlo vía web.</p>
<p>3 Pausar sincronización</p>	<p>Permite pausar, como también reanudar, la sincronización de archivos.</p>
<p>Preferencias... 4</p>	<p>Esta opción es para ingresar al ajuste de las preferencias.</p>

Con esto se podrá utilizar de cualquier manera indicada dropbox.

Recomendaciones:

- Se puede conseguir más espacio invitando a amigos a registrarse en dropbox para compartir archivos cada amigo que se suscriba en dropbox permitirá obtener 25 megas al dueño de la cuenta.
- Dropbox permite instalar aplicaciones directamente estas aplicaciones contribuyen a que se pueda optimizar su uso.

Tema 5: Onedrive

Objetivo: Dar a conocer la importancia de onedrive en el almacenamiento de documentos.

Contenido Científico

One Drive es un sitio de almacenamiento gratuito en línea que viene con la cuenta Microsoft. Es como un disco adicional que también está disponible desde todos los dispositivos sean teléfonos, tabletas, computadores. Ya no se necesita enviar archivos por correo electrónico o transportar una unidad de memoria flash USB, desde cualquier lugar se puede acceder a los archivos guardados en Onedrive.



Ilustración 66: Onedrive

¿Cómo utilizarlo?

- a) Acceder a hotmail, haga clic en iniciar sesión.

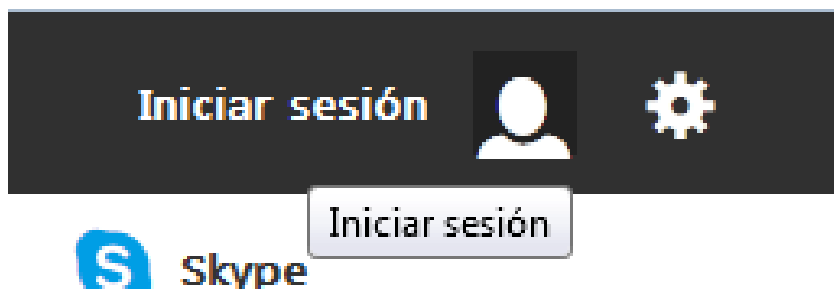


Ilustración 67: Acceder a hotmail

- b) Escriba en los espacios el nombre de usuario y contraseña para acceder al correo electrónico.

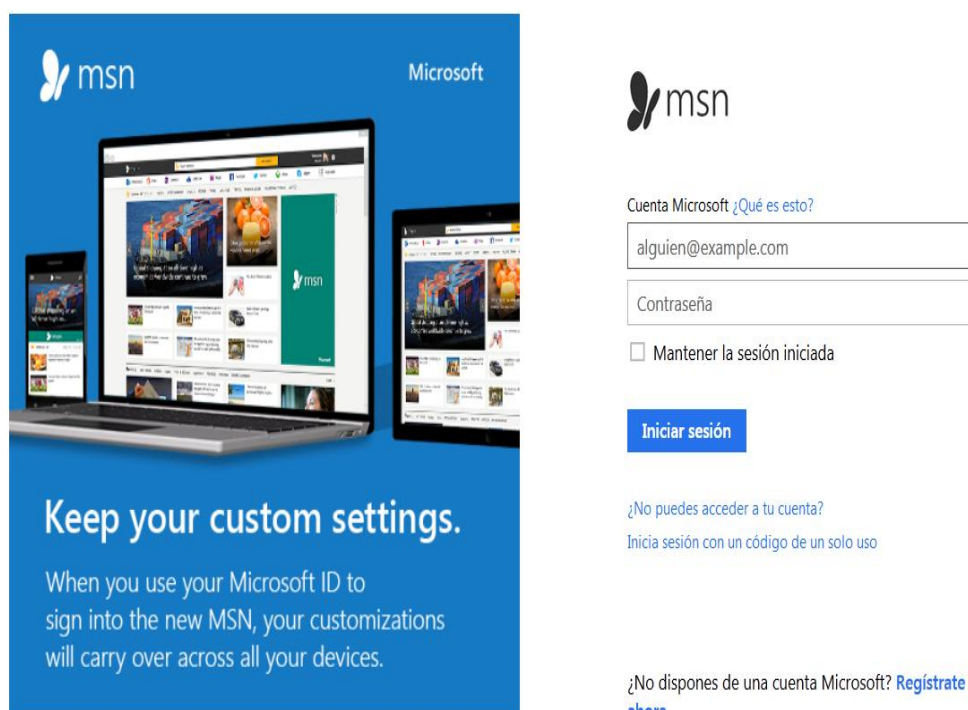


Ilustración 68: Inicio de sesión

c) Se visualiza el nuevo escritorio de outlook.com

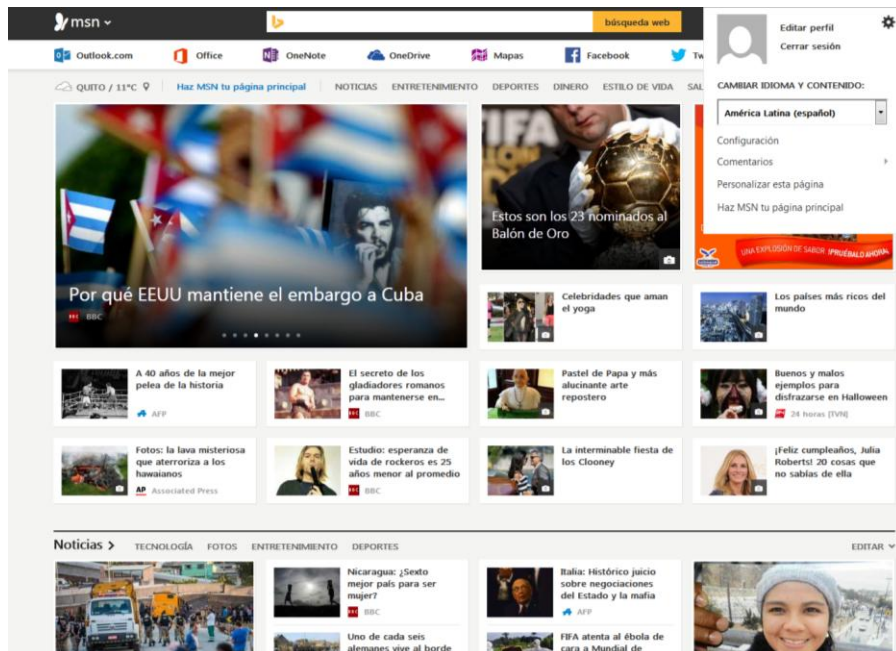


Ilustración 69: Escritorio de outlook

d) Haga clic en ícono de outlook, y luego clic en **bandeja de entrada**



Ilustración 70: Ícono de outlook

- e) Se accede a la ventana principal del correo, abra la ventana de la bandeja de entrada de Hotmail.com en la que se puede ver y enviar los mensajes, como ya se vio anteriorente.

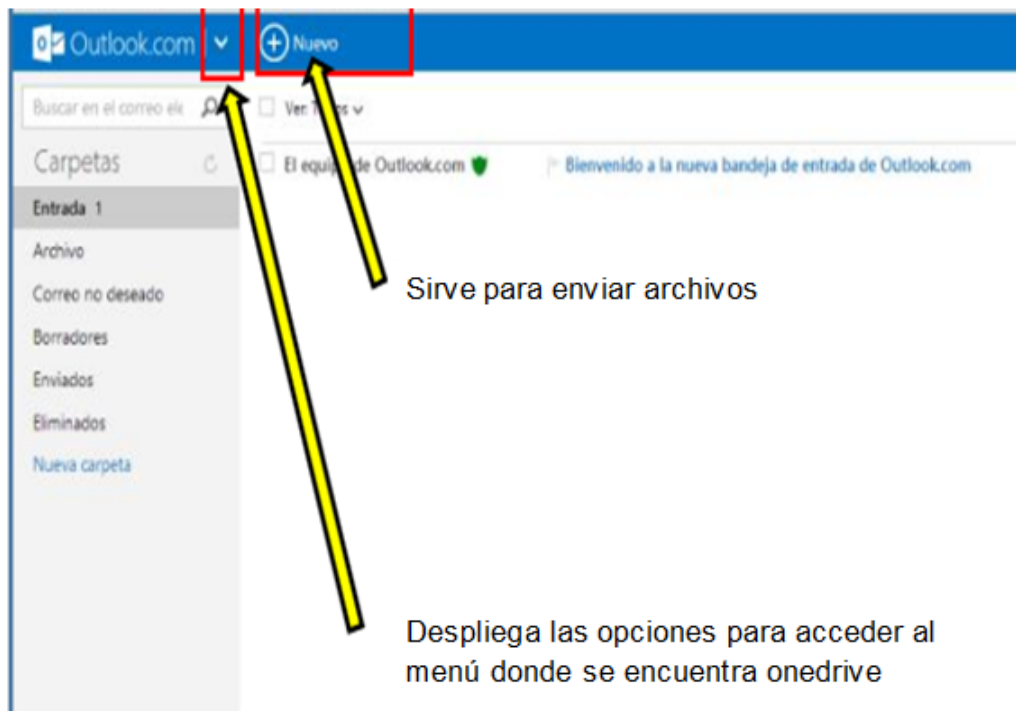


Ilustración 71: Nuevo

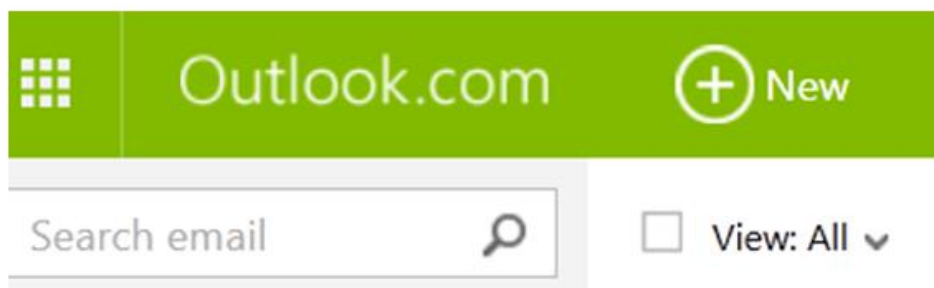


Ilustración 72: Ventana principal del correo

- f) Haga clic en los cuadrados de la esquina superior y se despliega el siguiente menú:



Ilustración 73: Menú

- g) Haga clic en OneDrive, que es el ícono azul de dos nubes.

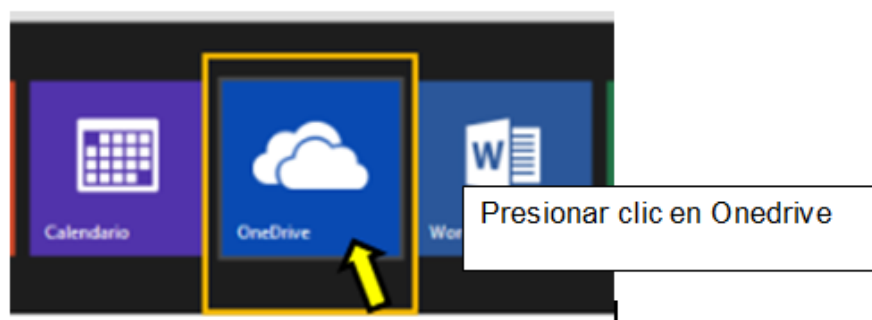


Ilustración 74: Onedrive

- h) Ahora ya accedí a la nube OneDrive como lo muestra la siguiente ilustración.

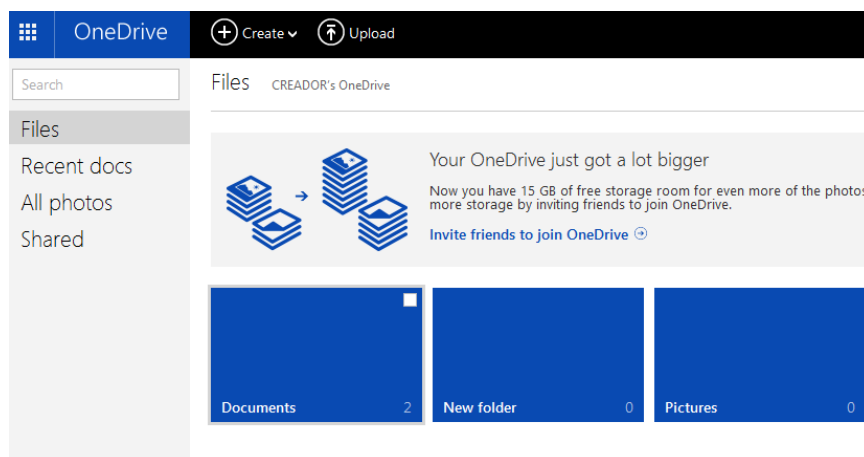


Ilustración 75: Escritorio onedrive

- i) Crear una carpeta la cual se llamará **Documentos Escuela**, así:



Ilustración 76: Crear

Ilustraciones	Opciones
	Opción crear
	Opción archivo
	Colocar nombre de la carpeta
	Opción crear carpeta

- j) Una vez creada la carpeta con el nombre correspondiente, se visualiza la siguiente ventana:



Ilustración 77: Creación de carpeta

- k) Ahora se procede a crear un documento en línea, haga clic en crear y luego en documento de word



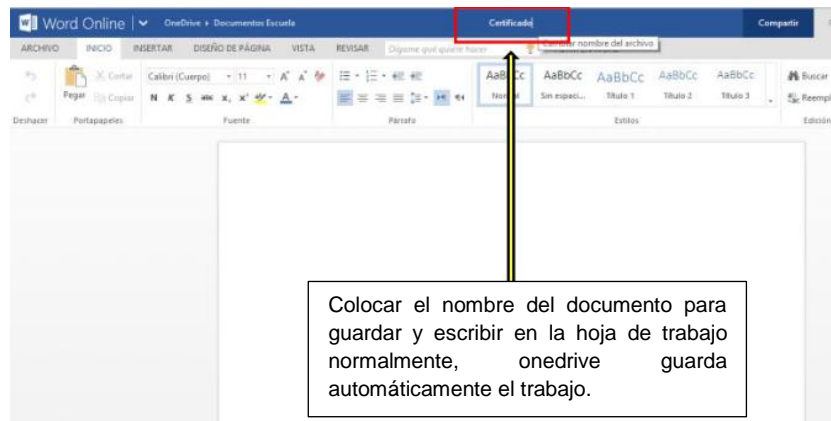
Ilustración 78: Creación de documento en línea

- l) Haga clic en documento de word



Ilustración 79: Documento de Word

- m) Ahora se creara un Documento en línea como lo muestra la ilustración, seguido se abrirá una pestaña en el navegador con una hoja de trabajo en blanco en la que se podrá trabajar.



- n) Para subir el archivo al espacio en la nube OneDrive, haga clic en el botón cargar,

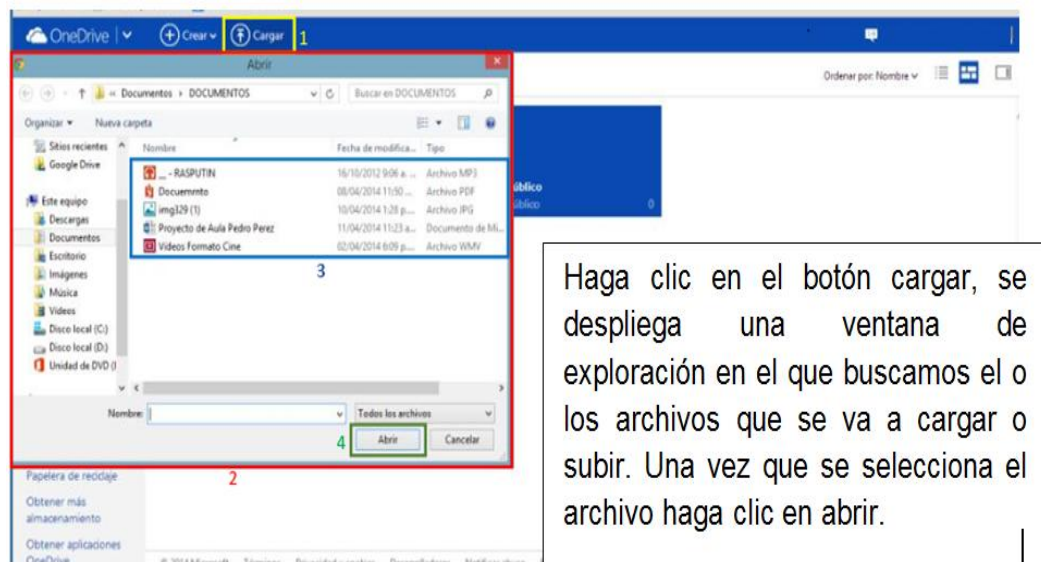


Ilustración 80: Boton cargar

- o) Espere hasta que cargue el archivo, se visualiza el avance de la carga, con una barra azul donde dice el porcentaje que tiene de progreso.

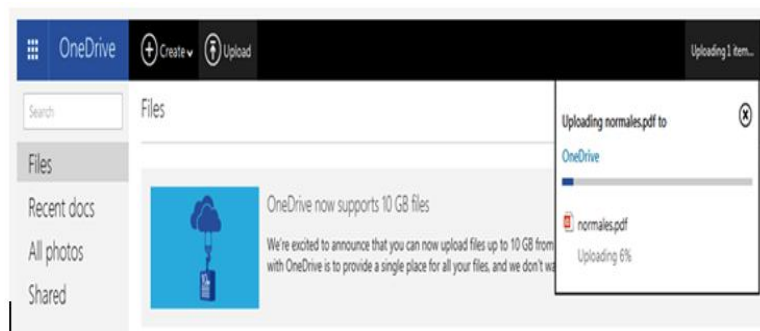


Ilustración 81: Archivo

- p) Una vez que se tiene el archivo en la red y se podrá disponer del documento cuando lo necesite.



Ilustración 82: Archivo en la red

- q) Para compartir el documento se puede dar clic en compartir o en shared si esta en inglés, de la siguiente manera:

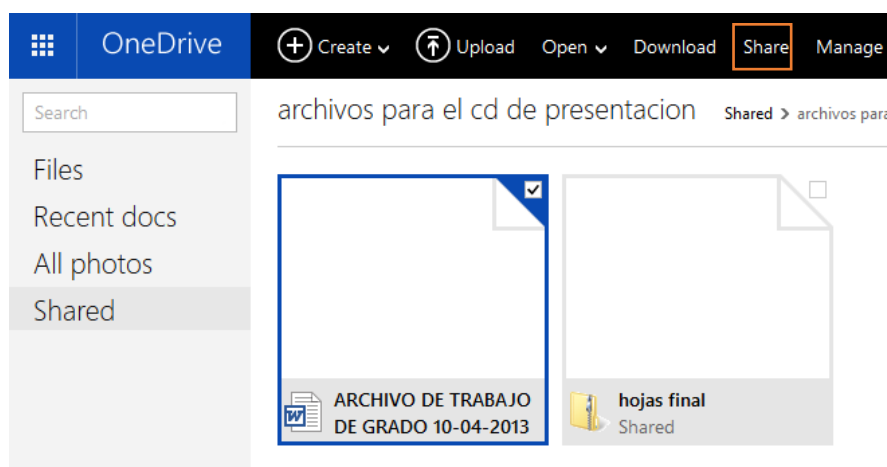


Ilustración 83: Compartir

r) Marcar el documento para poder enviar

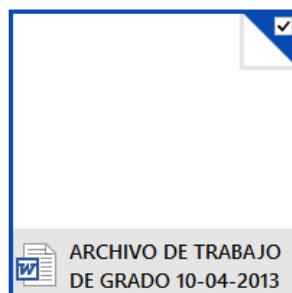


Ilustración 84: Enviar

s) Presionar clic derecho y nuevamente seleccionar compartir o share

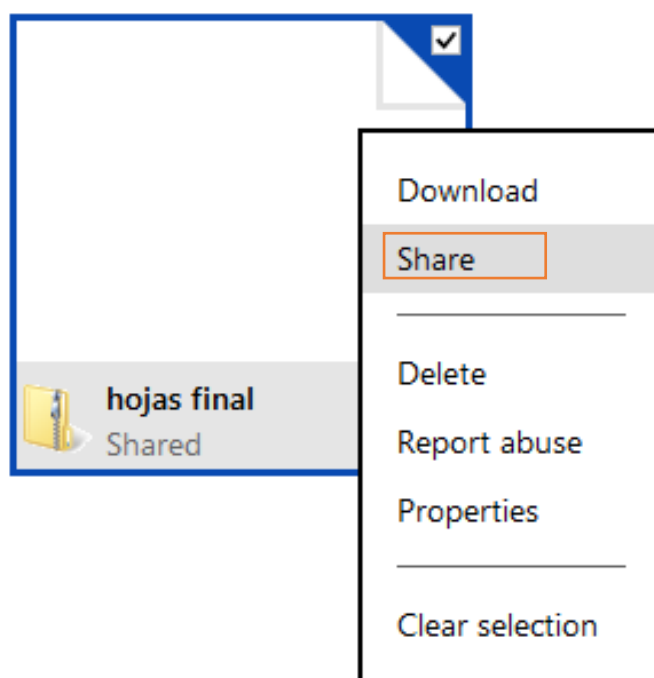


Ilustración 85: Compartir

- t) Colocar la dirección de a quién se enviará el mensaje y haga clic en share nuevamente, y luego saldrá un mensaje de confirmación.

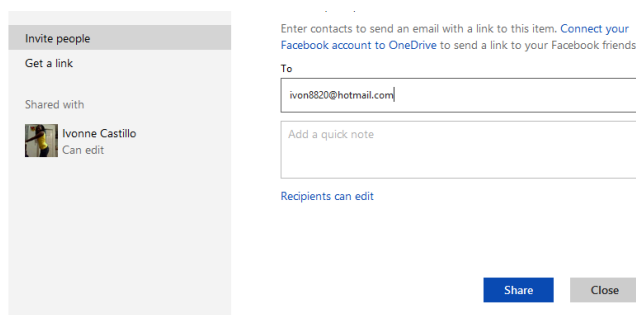


Ilustración 86: Colocar la dirección para envío

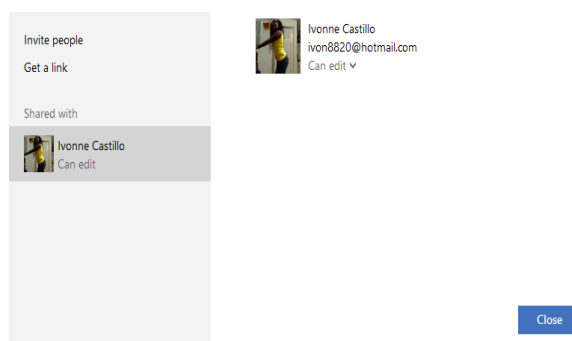
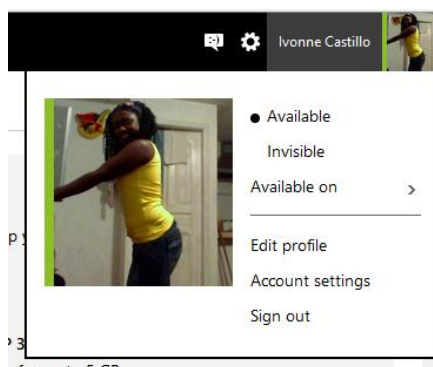


Ilustración 87: Envío del documento

- u) Para salir haga clic en la parte superior derecha, ahí se despliega un menú así:



v) Haga clic en sign out para salir.

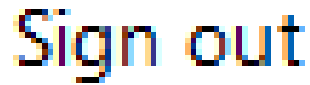
The image shows the text "Sign out" in a stylized, multi-colored font. The letters are white with a blue outline and a yellow-to-orange gradient shadow, giving it a 3D effect. The background is white.

Ilustración 88: Salir

Recomendaciones:

- Ofrece 7 GB de almacenamiento gratuito, con un tamaño máximo por archivo de 2 GB.
- Permite a los usuarios cargar, crear, editar y compartir documentos de Microsoft office directamente dentro de un navegador web. Incluye versiones de Word, Excel y Powerpoint y proporciona funcionalidades para que los usuarios puedan colaborar en los documentos almacenados en OneDrive.
- El espacio de almacenamiento es limitado, por lo que debe pagar una tarifa si necesita más espacio.
- La información está almacenada en los servidores de una empresa, con todo lo que eso implica confidencialidad, acceso, seguridad, entre otros.

Tema 6: Google drive

Objetivo: Conocer la importancia de google drive en el envío y recepción de documentos.

Contenido Científico

Google Drive es el lugar donde se accede a todos los archivos, incluidos los documentos de Google Docs y los archivos locales que Utiliza Google Drive para guardar todo tipo de archivos, incluidos documentos, presentaciones, música, fotos y vídeos. Se puede abrir muchos tipos de archivo directamente en el navegador, incluidos los archivos PDF, archivos Microsoft Office, vídeos de alta definición y muchos tipos de archivos de imagen, aunque no se tenga instalado el programa correspondiente en el computador.



Google Drive

Pasos para trabajar con Google Drive

- a) Se debe crear una cuenta en gmail.com, para ello se debe digitar lo siguiente:

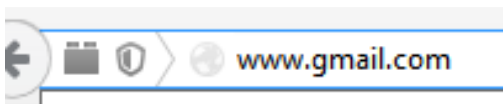


Ilustración 89: Dirección web

- b) Haga clic en crear una cuenta.

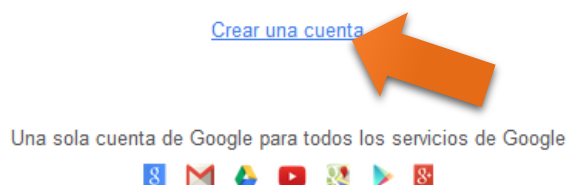


Ilustración 90: Crear una cuenta gmail.com

- c) Llenar todo los campos para poder obtener una cuenta de correo electrónico en gmail.com

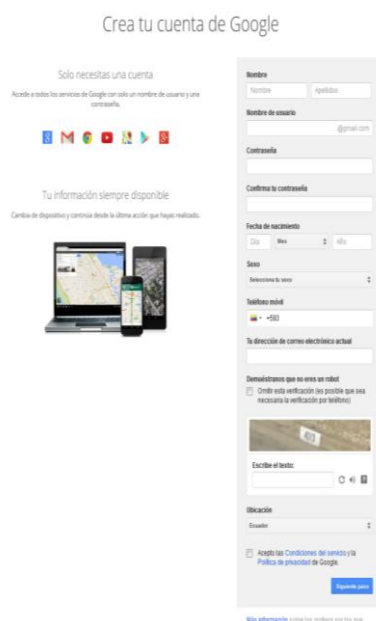
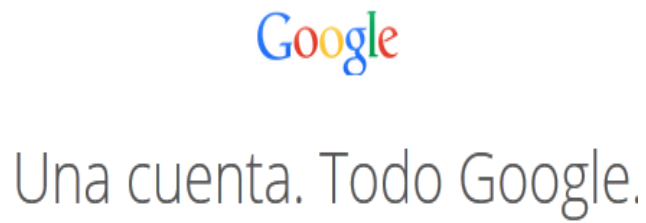
A screenshot of the 'Crea tu cuenta de Google' (Create your Google account) form. The form is titled 'Crea tu cuenta de Google' and has a subtitle 'Solo necesitas una cuenta' (You only need one account). It includes a paragraph: 'Accede a todos los servicios de Google con solo un nombre de usuario y una contraseña.' (Access all Google services with just one username and one password). Below this is a row of icons for Google services: Gmail, Google Drive, YouTube, Google Maps, Google Play, and Google+. Another paragraph says: 'Tu información siempre disponible' (Your information is always available) and 'Cambia de dispositivo y continúa desde la última acción que hayas realizado.' (Change device and continue from the last action you performed). The form itself has several fields: 'Nombre' (First name and Last name), 'Nombre de usuario' (Username, with a hint '@gmail.com'), 'Contraseña' (Password), 'Confirma tu contraseña' (Confirm your password), 'Fecha de nacimiento' (Day, Month, Year), 'Sexo' (Male, Female), 'Selecciona tu zona' (Select your area), 'Teléfono móvil' (Mobile phone number, with a hint '+52'), 'Tu dirección de correo electrónico actual' (Your current email address), 'Demuéstranos que no eres un robot' (Check for captcha), 'Escribe el código' (Write the code), 'Ubicación' (Location), and 'Aceptar las Condiciones del servicio y la Política de privacidad de Google' (Accept the Terms of Service and the Privacy Policy of Google). There is a blue 'Registrarse' (Sign up) button at the bottom right.

Ilustración 91: Llenar campos

- d) Una vez creado el correo se debe ir a la pantalla principal y llenar los campos de usuario y contraseña, una vez lleno estos campos haga clic en iniciar sesión.



Inicia sesión para acceder a Gmail

A login form for Gmail. It features a grey circular profile icon placeholder at the top. Below it is a text input field containing the email address "sadmaj006@gmail.com". Underneath the email field is a password input field with ten black dots and a cursor. A blue button with the text "Iniciar sesión" is positioned below the password field. At the bottom of the form, there is a checkbox labeled "No cerrar sesión" and a link that says "¿Necesitas ayuda?".

[Crear una cuenta](#)

Una sola cuenta de Google para todos los servicios de Google



Ilustración 92: Iniciar sesion

e) Ahora se encuentra en el escritorio principal de gmail.

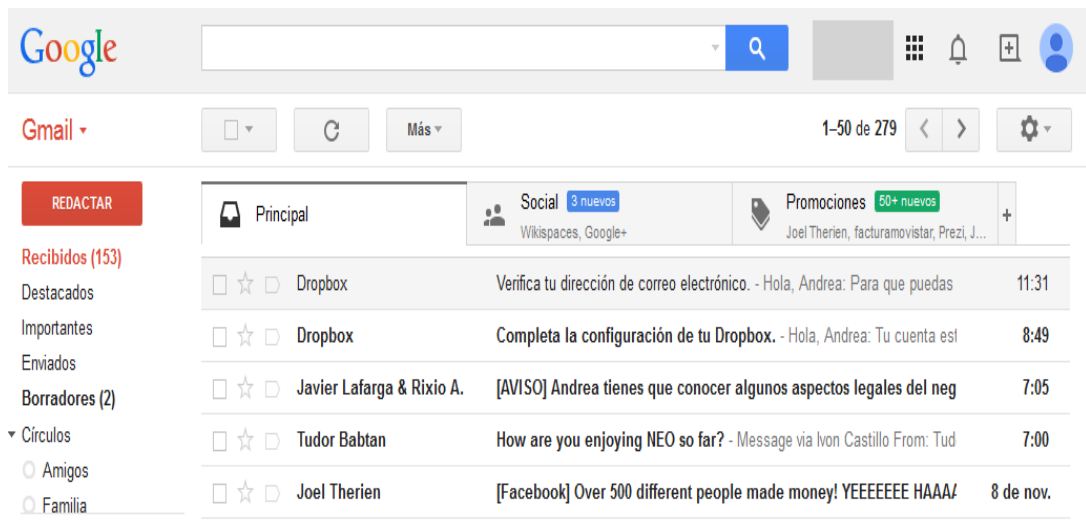


Ilustración 93: Inicio de sesión

f) Haga clic en la parte superior derecha en la pestaña drive y se desplegará el siguiente menú:

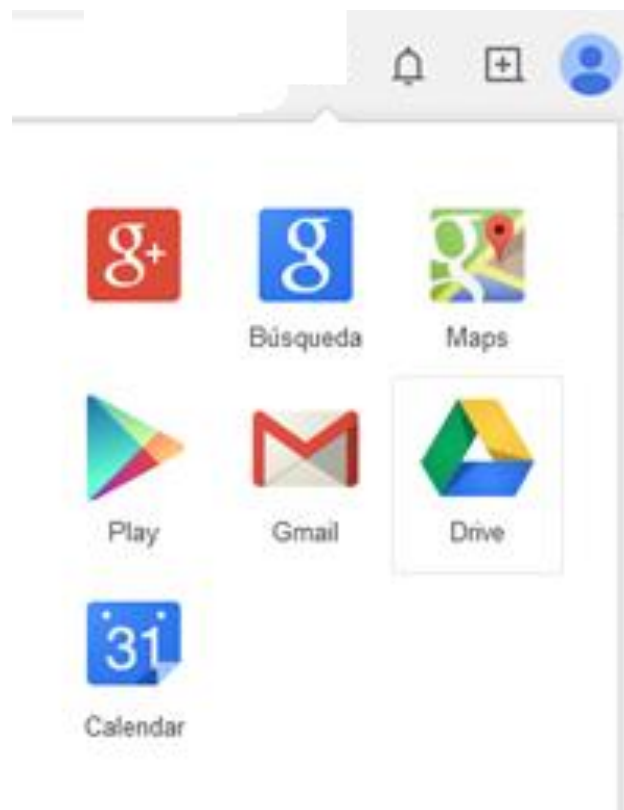









Ilustración 94: Drive

A continuación se explica cada uno de los íconos desplegados :

	<p>Es ícono representa a google más que es la red social en la cual se puede contactar con diferentes amigos.</p>
 Búsqueda	<p>Aquí se puede realizar cualquier búsqueda a través de google en la red.</p>
 Maps	<p>Google maps es una herramienta con la cual se puede visualizar direcciones de manera satelital.</p>
 Play	<p>Google play es una plataforma donde se encuentran todo tipo de aplicaciones, música, películas pero esto es solo para el sistema android.</p>
 Gmail	<p>Gmail que es el sistema gratuito de correo electrónico con el cual se puede enviar y recibir correos electrónicos.</p>
 Drive	<p>Google drive es el sistema de almacenamiento en la nube de google.</p>
 Calendar	<p>Google calendar es una herramienta de planificación de fechas y como agenda virtual a través del correo electrónico.</p>

Todas estas herramientas están al alcance de cualquier persona que tenga un correo electrónico en gmail.

g) Al entrar en la pestaña de drive se llevará a la siguiente ventana.

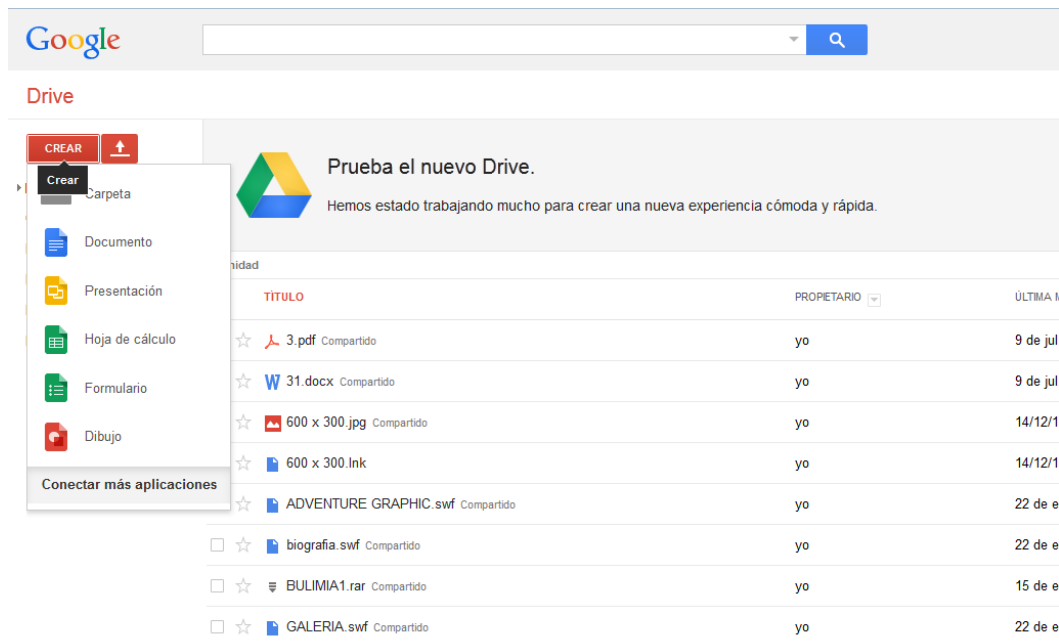



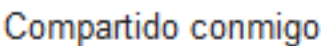
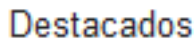
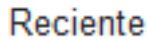
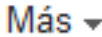
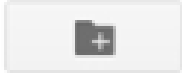



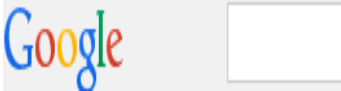
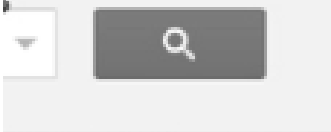


Ilustración 95: Google drive

Google drive cuenta con una variedad de herramientas, a continuación se presenta sus características:

1		Crear: este botón te permite acceder a un menú desplegable para hacer nuevos documentos, nuevas hojas de cálculo, presentaciones y carpetas.
2		Subir archivo: google drive permite subir más de 30 tipos de archivos para almacenamiento online.
3		Mi unidad: una visión general de los archivos que se haya creado y de los archivos subidos a la aplicación.

4		Compartido conmigo: aquí se verá los archivos que otros miembros de Google Drive hayan compartido con el usuario de la cuenta.
5		Destacados: en esta sección se verá los archivos o carpetas que ha marcado como los más importantes.
6		Reciente: se encontrara todo lo que haya abierto o editado recientemente desde Google drive.
7		Más: se desplegará un menú con otras opciones como por ejemplo la papelera, dónde en caso de borrar accidentalmente un archivo, se podrá recuperarlo de manera sencilla.
8		Nueva carpeta: desde esta opción se podrá crear rápidamente una carpeta para organizar mejor los archivos.
9		Ordenar: permite acomodar los archivos según la última vez que han sido modificados, según su nombre y según el espacio que ocupan.

10		Tipo de vista: estas dos opciones permiten alternar entre ver los archivos en forma de lista, o verlos en forma de cuadrícula.
11		Engranaje: aquí se podrá cambiar la configuración de la cuenta
12		Cuadro de búsqueda: si se tiene muchos archivos en la aplicación desde aquí se podrá buscar directamente el archivo, indicándole el nombre.
13		Otros servicios de Google: se podrá acceder directamente a otros servicios de Google como Noticias, Gmail, YouTube, Google Maps, entre otros.

h) En la opción crear se puede crear carpetas para colocar los archivos que se desee compartir.

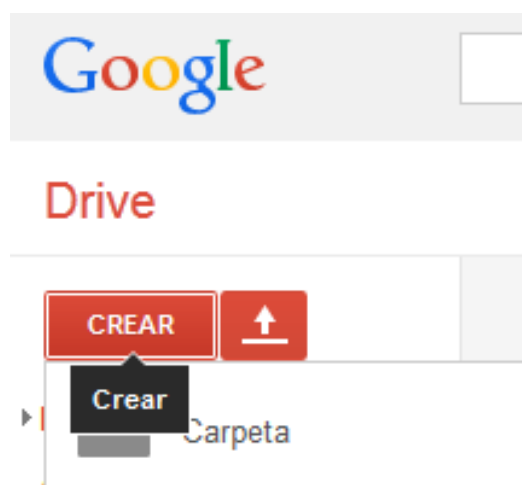


Ilustración 96: Drive

- i) Haga clic en subir y seleccionar si es un archivo o carpeta lo que se desea subir.



Ilustración 97: Opciones para subir un archivo

- j) Seleccionar el archivo para subir, haga clic en abrir.

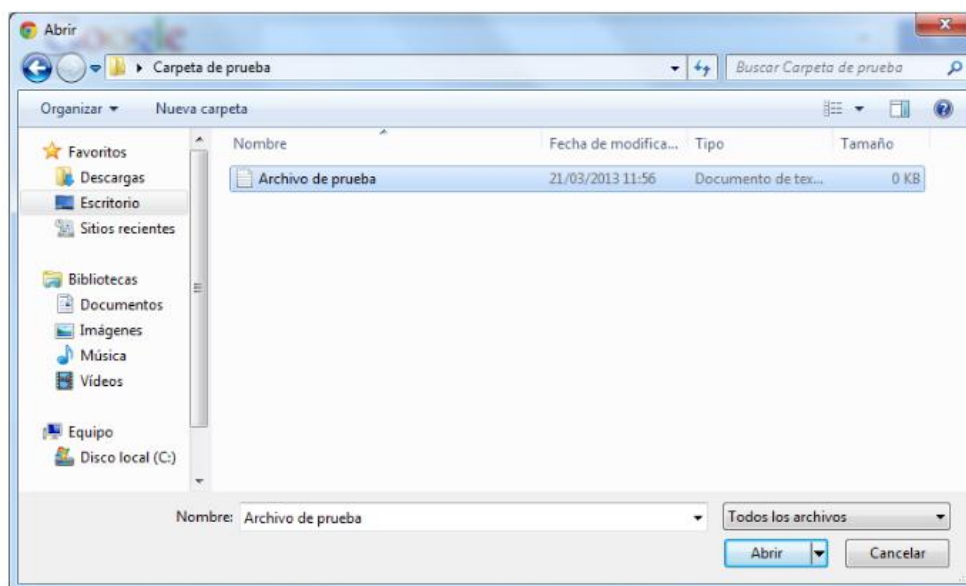


Ilustración 98: Abrir archivo para subir

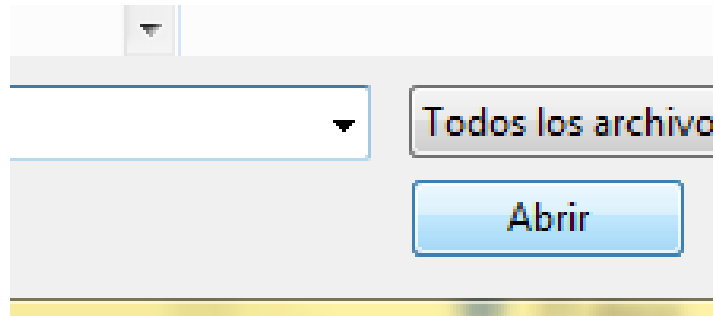


Ilustración 99: Abrir

k) Se debe esperar hasta que el archivo cargue.

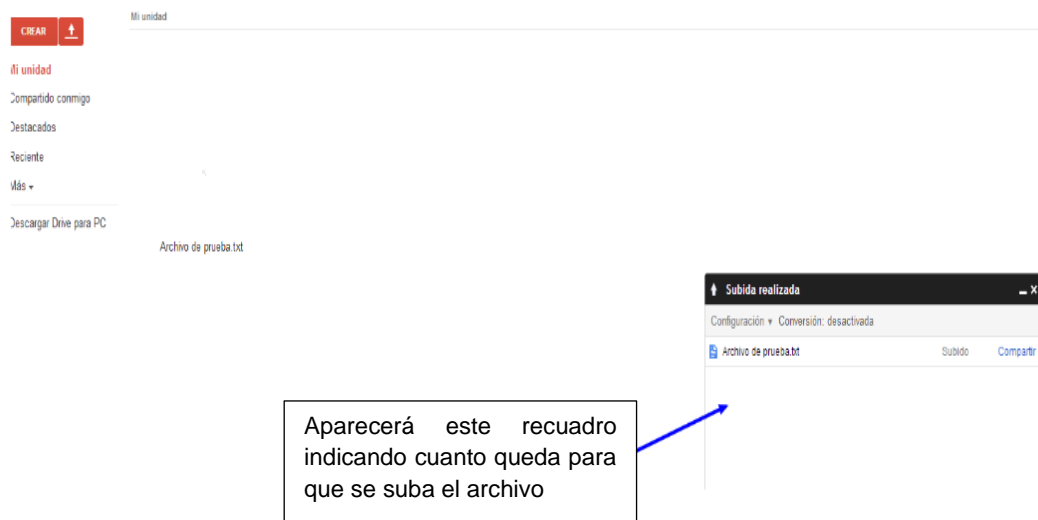


Ilustración 100: Cargar

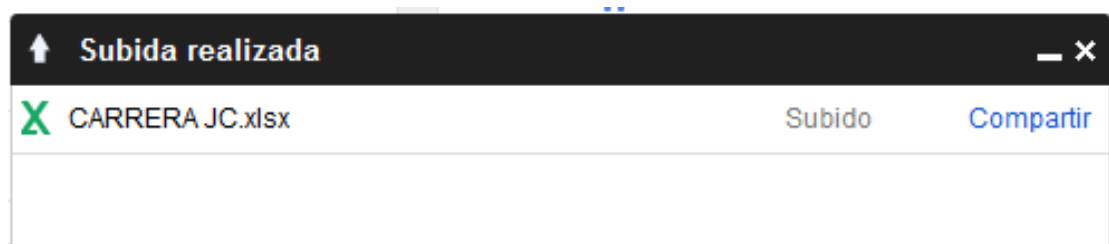


Ilustración 101: Cargar archivo

l) El archivo aparecerá en la carpeta mi unidad.



Ilustración 102: Google drive

m) Haga clic en la opción compartir, y se podrán poner las direcciones de correos a las cuales se debe direccionar el archivo.

Escribir las direcciones para compartir el documento y clic en listo.

Para descargar cualquier archivo en Google drive es muy sencillo, tan solo se debe ir a “Mi unidad” y hacer clic derecho en el archivo que se quiera y seleccionar del menú que aparece “Descargar”.

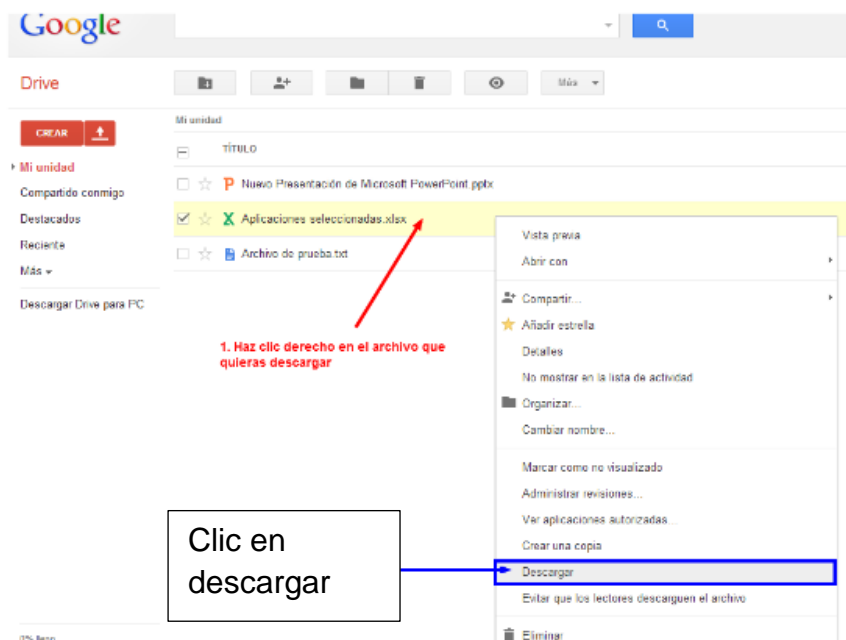


Ilustración 103: Descargar

n) Haga clic en descargar.

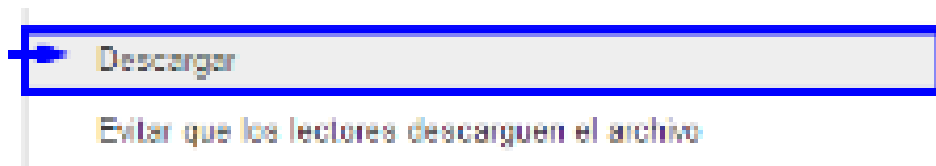


Ilustración 104: Descargar

o) Para salir dar clic en la esquina superior derecha

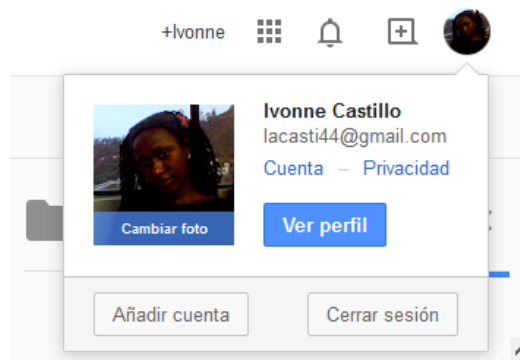


Ilustración 105: Salir

p) Haga clic en cerrar sesión.

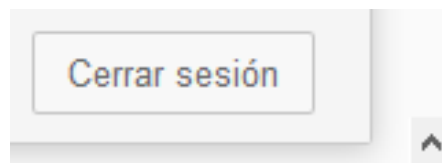


Ilustración 106: Cerrar sesión

Recomendaciones:

- Asegúrese que los archivos que comparta lleguen para que usted no dependa de una computadora, ya que todo está en la cuenta de correo en Internet.
- Se puede tener y usar múltiples computadoras y todo se sincroniza bien.

3

Herramientas para Presentación



Tema 7: Prezi

Objetivo: Conocer la importancia de prezi en las presentaciones

Contenido Científico

Las presentaciones digitales son una manera de llamar la atención de los estudiantes y prezi es una herramienta que permite hacer presentaciones interactivas. Hacer una buena presentación para una clase no es sencillo pero si muy efectivo. Se debe tener muy claro lo qué se quiere transmitir, cuál es la audiencia a la que se le va a mostrar, qué herramienta es la más adecuada, qué estilo es el que permitirá captar la atención y ayudará a transmitir el mensaje de manera eficaz y eficiente, entre otros.



¿Cómo utilizarlo?

- a) Acceder a www.prezi.com

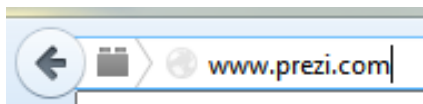


Ilustración 107: Dirección

- b) Haga clic en comienza.



Ilustración 108: Comenzar

c) Haga clic en usar gratis.

¿DE QUÉ FORMA QUIERES USAR PREZI?



Presentaciones públicas

Todas las presentaciones que crees serán visibles públicamente y dispondrás de 100 Mb de almacenamiento en la nube.

USA PREZI GRATIS

Ilustración 109: Usar prezi

d) Llenar todos los campos y clic en crear una cuenta gratuita pública.

The screenshot shows the Prezi sign-up interface. At the top, there's a Prezi logo and a 'Entrar' button. The main heading is 'Créate una cuenta gratuita Public'. Below this, there are input fields for 'Nombre' (filled with 'Andrea'), 'Apellido' (filled with 'Flores'), 'Correo electrónico' (filled with 'saomajuuoi@gamicom'), and 'Contraseña' (filled with dots). A blue button labeled 'Créate una cuenta gratuita Public' is prominent. Below the button, it says 'o regístrate con LinkedIn o Facebook'. To the right, a box titled 'Con una cuenta gratuita Public, todas las presentaciones son visibles públicamente' lists features and limitations: a green checkmark for 'Crea, colabora y presenta en Prezi.com', and red X marks for 'Mantén la privacidad de las presentaciones', 'Obtén ayuda de expertos Prezi siempre que la necesites', 'Sustituye el logo de Prezi por el tuyo', '500 Mb de almacenamiento', and 'Trabaja sin conexión con Prezi para Windows/Mac'. At the bottom of this box, there are links for privacy and offline use: '¿Quieres mantener la privacidad de tus presentaciones? inicia tu prueba gratuita de 30 días de Enjoy' and '¿Tienes que trabajar sin conexión con Prezi para Windows/Mac? inicia tu prueba gratuita de 30 días de Pro'.

Ilustración 110: Cuenta Gratuita

e) En el escritorio principal de prezi y muestra todas las presentaciones creadas.

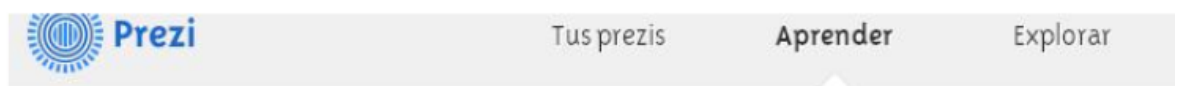


Ilustración 111: Tus prezis

Tus prezis	Da a conocer todas las presentaciones que existan en la cuenta
Aprender	Presenta tutoriales online que ayudan a mejorar las presentaciones de prezi
Explorar	Se puede buscar las mejores presentaciones realizadas en prezi para poder inspirarse.

f) Haga clic en nuevo prezi

Todos los prezis

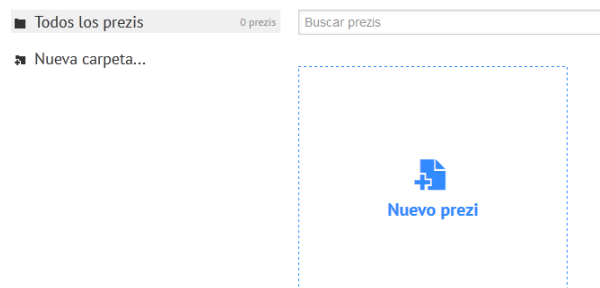


Ilustración 112: Crear nuevo

g) Esperar mientras carga



Ilustración 113: Carga de archivo

h) Elegir una plantilla en "templates".

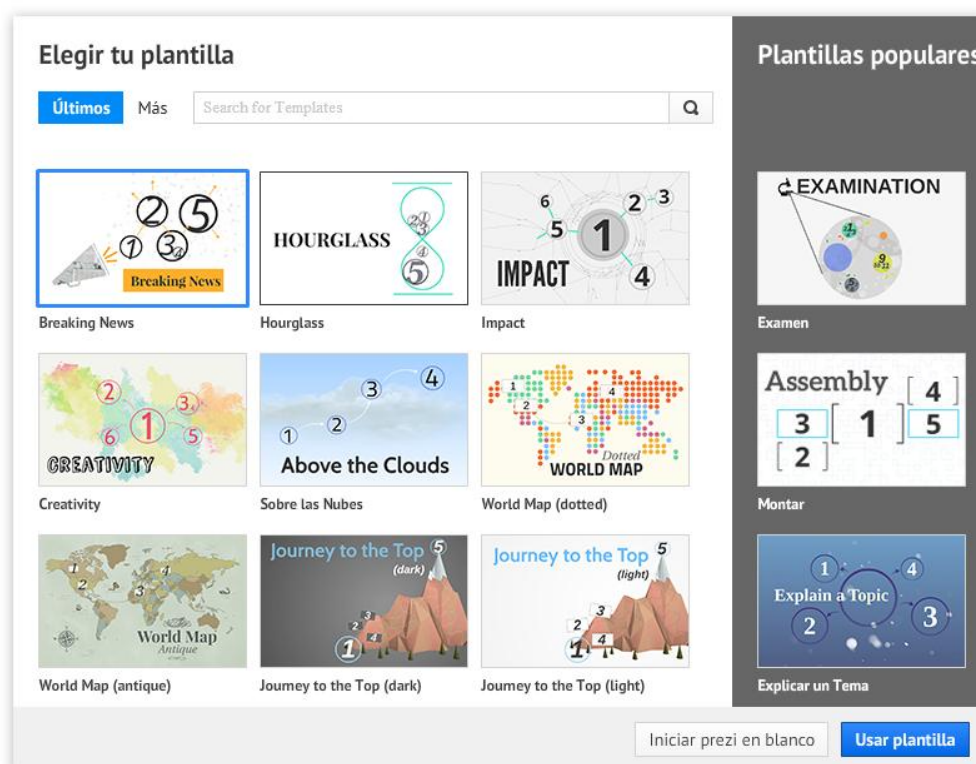


Ilustración 114: Elegir plantilla

i) Haga clic en usar plantilla.

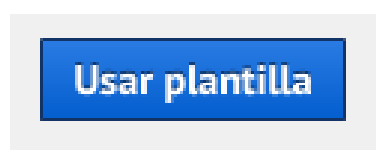


Ilustración 115: Usar plantilla

- j) En este caso se eligió la plantilla Brainstorming y así se presenta la mesa de trabajo.

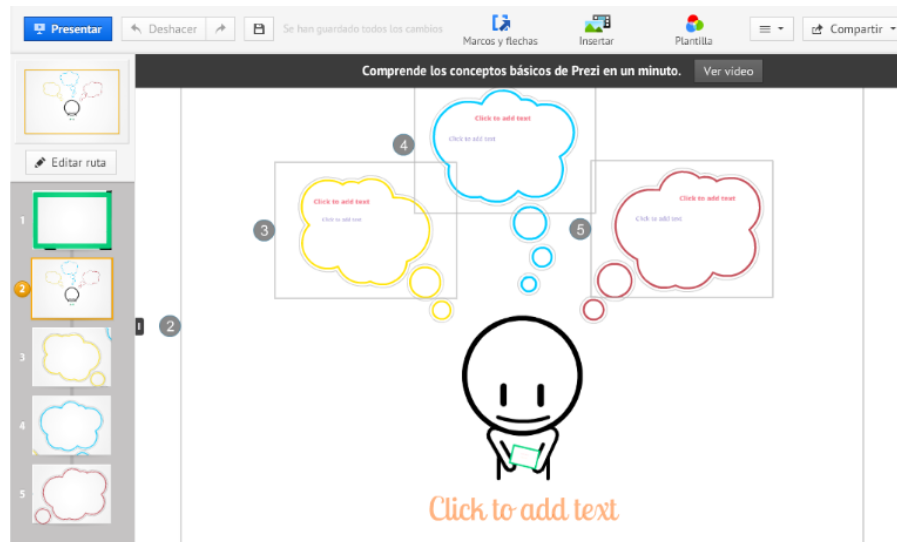
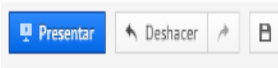




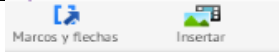


Ilustración 116: Historia

El espacio de trabajo de trabajo está dividido de la siguiente manera.

1		Guardar (la aplicación se guarda automáticamente), los dos botones flechas para deshacer/rehacer una acción.
2		Para escribir un texto, bastará con hacer clic en cualquier lugar de la presentación
3		Arriba del cuadro de texto donde se trabaja escribiendo aparecerán los botones para alinear el texto, para viñetas y opciones de color. También aparecen en la parte inferior del cuadro de texto las opciones de cambiar el formato de texto entre algunos de los tres modos disponibles.

4		Herramienta Zoom.
5		El botón Compartir que sirve para mostrar y realizar prezis colaborativamente, también permite descargar la presentación en formato PDF
6		Herramienta edición

- k) El botón **Editar ruta** sirve para que editar la secuencia lógica de la presentación, dando clic en un objeto y agregar que ruta seguirá.

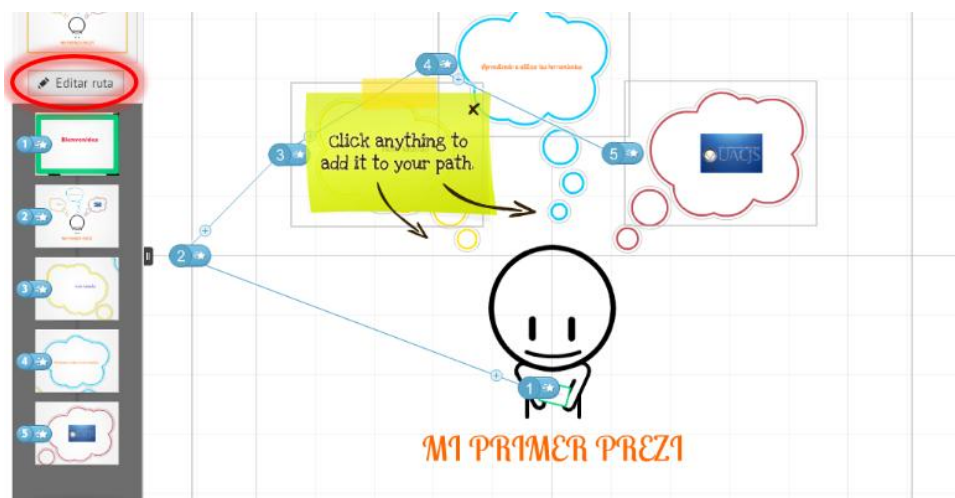


Ilustración 117: Primer prezi

a) Cuando se hace clic en un objeto aparece:



Ilustración 118: Mover, Rotar y Escalar los objetos

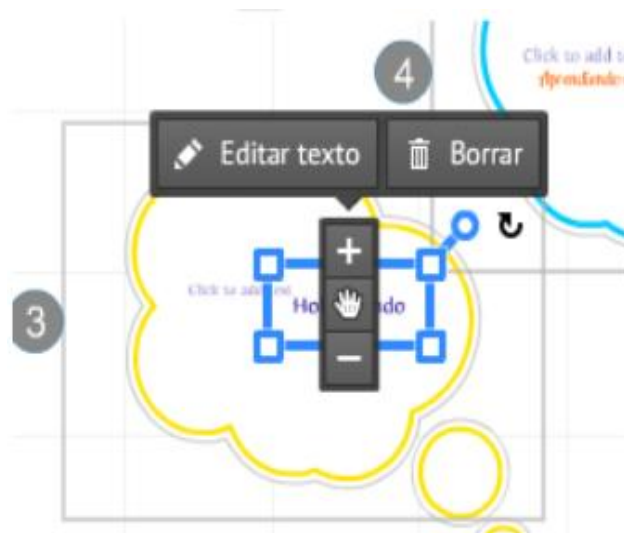


Ilustración 119: Menú imagen

Para mover el objeto se debe hacer clic en la manita del centro

Para escalar el objeto puede pulsar los botones “+” y “-”.

Para rotar el objeto se posiciona en el cursor en una esquina del rectángulo azul y giramos.

Haciendo clic en el lápiz se puede editar el texto

Si da clic en borrar eliminará el objeto

- b) Con el botón Marcos y flechas, despliega opciones para realizar figuras geométricas, dibujo a mano alzada y resaltado de textos.

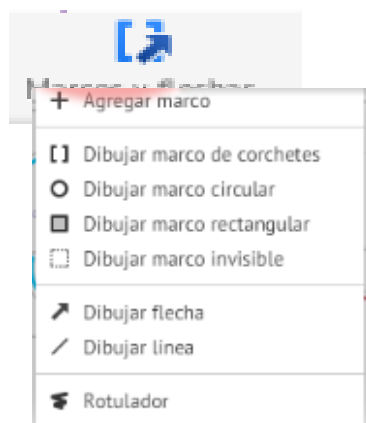










Ilustración 120: Marcos y flechas

 Agregar marco	Permite agramar marcos para textos
 Dibujar marco de corchetes	Crea corchetes para textos
 Dibujar marco circular	Dibuja marcos circulares
 Dibujar marco rectangular	Dibuja marcos cuadrados y rectangulares
 Dibujar marco invisible	Dibuja un recuadro sin línea
 Dibujar flecha	Dibuja conectores en forma de flechas
 Dibujar línea	Dibuja líneas
 Rotulador	Marca los textos más importantes con colores brillantes

- c) Con esta opción se puede agregar a la presentación una imagen, buscando en google en el momento, mediante el ingreso de una URL o cargando desde el computador, insertar diagramas, aquí también se puede Incluir un video o de YouTube mediante un enlace al igual que presentaciones de PowerPoint

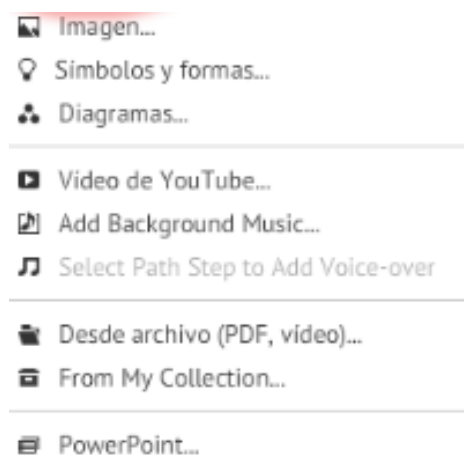
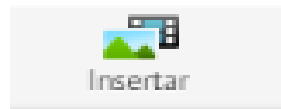










Ilustración 121:

Menú imagen

 Imagen...	Inserta imagen con diversos formatos
 Símbolos y formas...	Inserta diversas formas como círculos, estrellas, y son similares a las autoformas de Word.
 Diagramas...	Inserta diagramas preestablecidos
 Video de YouTube...	Se puede insertar en la presentación videos que estén publicados en youtube
 Add Background Music...	Inserta una pista de fondo para la presentación.
 Select Path Step to Add Voice-over	Se puede colocar una voz en off o de fondo
 Desde archivo (PDF, vídeo)...	Permite importar archivos con

	extensión pdf
 PowerPoint...	Permite importar archivos con extensión pdf

- d) El **botón plantilla**, permite cambiar la apariencia general ya sea mediante la selección de una tema concreto o personalizándolo.



Ilustración 122: Plantilla

- e) Al dar clic derecho sobre el número de la presentación se puede agregar una animación como se hace en PowerPoint, y se dirigirá a la opción Animar a los contenidos del marco.



Ilustración 123: Menú

- f) Con el botón compartir se puede iniciar la presentación en línea o compartirla en Facebook al igual que se puede descargar en formato PDF. Al seleccionar la opción Iniciar presentación en línea aparecerá este cuadro donde aparecerá un link con el cual se puede compartirlo.



Ilustración 124: Presentación

- g) Si se selecciona la opción Compartir en Facebook aparecerá esta ventana.



Ilustración 125: Facebook

- h) Al elegir la opción Descargar como PDF empezará la descarga de del prezi y luego se mostrará el avance que lleva la descarga y al finalizar avisará que el archivo ha sido descargado y dará la opción de guardarlo ya sea en el equipo o en algún medio de almacenamiento extraíble.

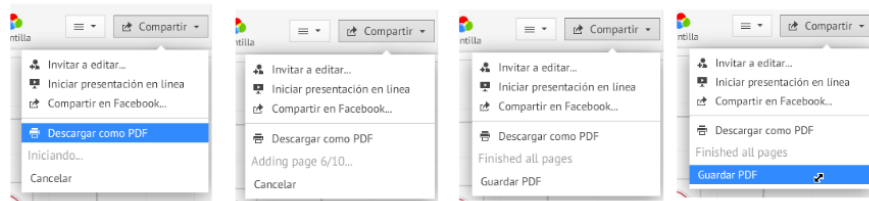


Ilustración 126: Descargar

- i) Si no se puede estar conectado a internet para poder ver la presentación de prezi en línea lo puede descargar.

En la opción de **Tus prezis** y dar un clic sobre la presentación que se va a descargar.



Ilustración 127: Tus prezis

- j) Esperar a que cargue la presentación y se mostrará en una nueva pestaña la siguiente ventana y seleccionar la opción Descargar.

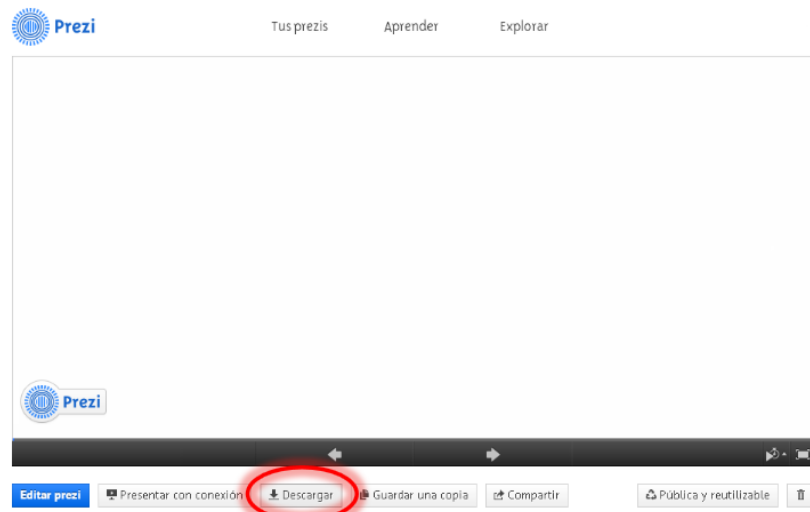


Ilustración 128: Descargar

- k) Se puede exportar el Prezi para poder realizar presentaciones sin internet, solamente dar clic en la opción Descargar. Y esperar a que cargue para que empiece la descarga.

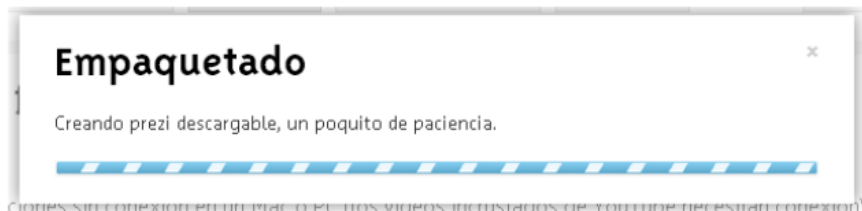


Ilustración 129: Descargar

l) Haga clic en este enlace para descargar.



m) Para visualizar en el computador una vez descargado el archivo en Zip extraer al equipo, abrir la carpeta que se extrae y el archivo que utilizar es el ícono azul de Prezi.

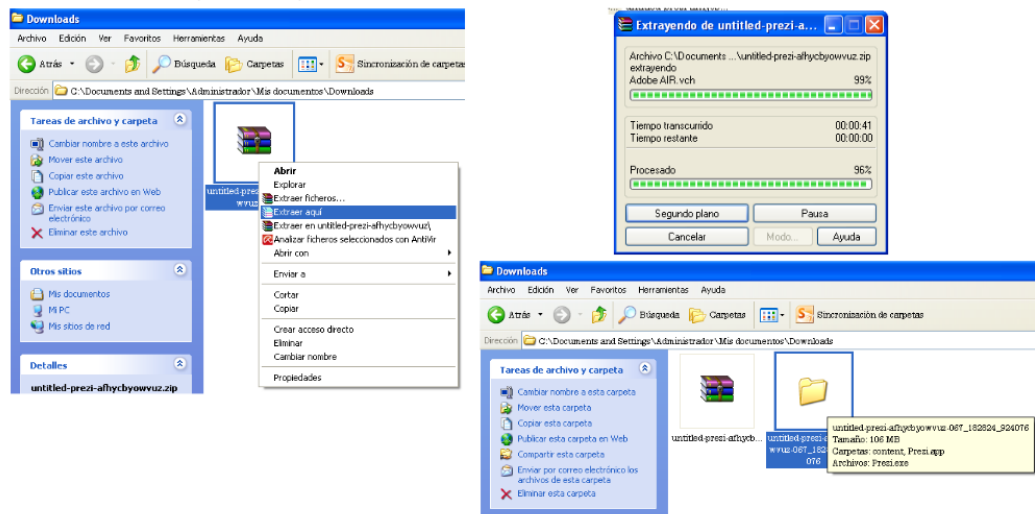


Ilustración 130: Prezi

n) Haga doble clic para ver la presentación.



Ilustración 131: Prezi

Recomendaciones:

- Elaborar presentaciones de temas relacionados con los contenidos del curso que incluyan material multimedia, trabajos de recopilación, presentaciones personales, entre otros.
- Presentar comentarios de libros de lectura, comentarios de diapositivas de arte, explicaciones de procesos experimentos del laboratorio, entre otros.
- Presentaciones en conferencias, ponencias y comunicaciones de cualquier ámbito educativo o profesional.

Tema 8: Photo Peach

Objetivo: Demostrar la Utilidad de Photo Peach en la educación.



Ilustración 132: Photo peach

Photo peach es una aplicación online que luego de registrarse, y sin hacer ningún tipo de descarga en el computador, permite crear sorprendentes y atractivas presentaciones con imágenes y música.

Se puede agregar texto a modo de explicación, o como notas personales y también incluir diapositivas extra (con fondo negro) para enriquecer la presentación.

Esta aplicación permite editar la presentación una vez finalizada y guardada, siendo posible cambiar la música, el título, el texto, añadir nuevas imágenes, e incluso eliminar lo que se desee.

Además de ser un servicio gratuito, con una interfaz intuitiva y sencilla, ofrece la posibilidad de insertar la presentación en un blog o página web, enviarla por correo o compartirla en las redes sociales.

Cómo utilizar la photo peach:

- a) Acceder a: <http://photopeach.com/>

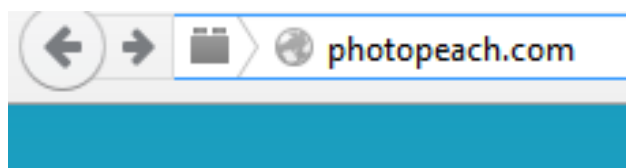


Ilustración 133: Dirección

- b) Haga Clic “Sign up for free”.



Ilustración 134: Suscripción

- c) Seleccionar nombre de usuario, luego Introducir dirección de correo electrónico y contraseña, Pulsar en “Sign Up”, e introducir el nombre de usuario y contraseña. “Log In”.



Ilustración 135: Seleccionar nombre de usuario

- d) Haga Clic en “Home”, luego en Crear proyecto pulsando en “Upload Photos” y Seleccionar imágenes.

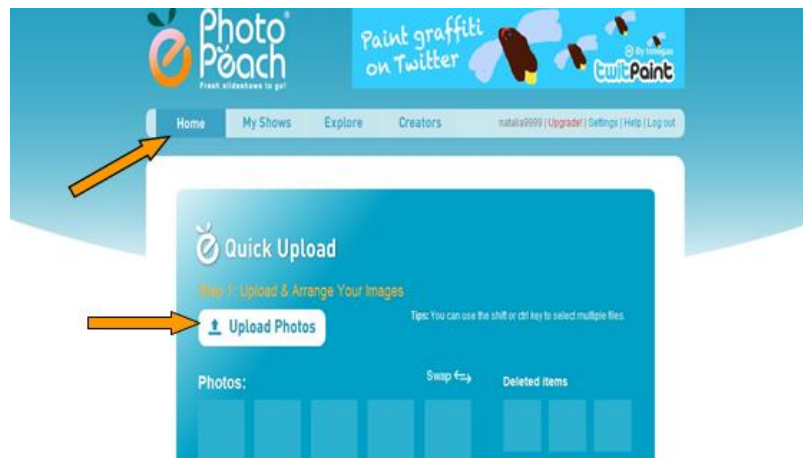


Ilustración 136: Subir Fotografías

- e) Subir las fotos a elección de historia digital.

Elegir Picassa o Facebook.

Seleccionar todas las imágenes

“Abrir”

Se debe tomar en cuenta que la versión gratuita permite solo subir hasta 30 fotografías

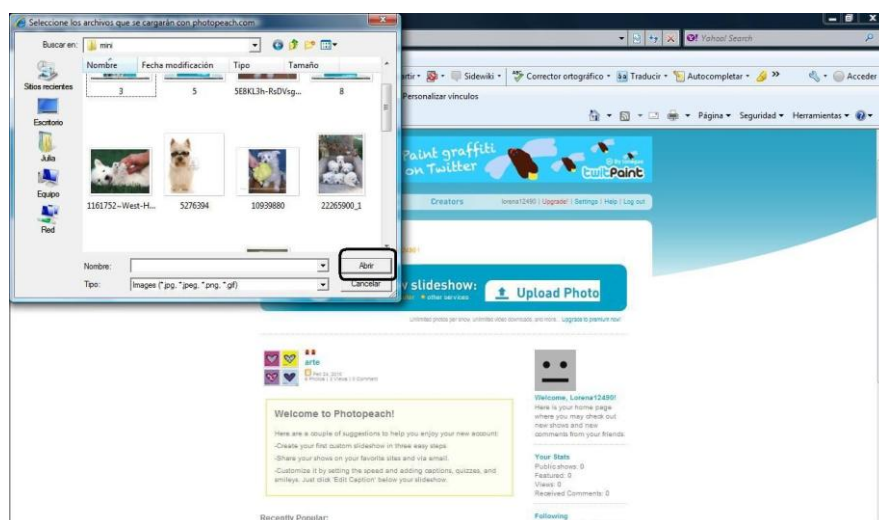


Ilustración 137: Subir Fotografías



Ilustración 138: Seleccionar Imágenes

f) Seleccionar el título.

Agregar descripción, música, e insertar el intervalo de tiempo entre imagen e imagen:

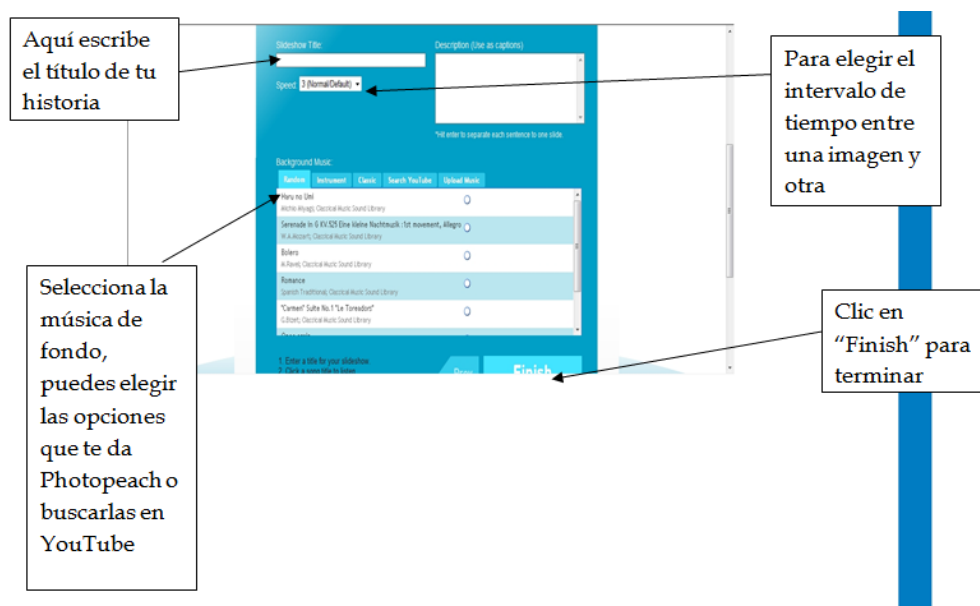


Ilustración 139: Seleccionar Título

g) Ver la historia fotográfica:

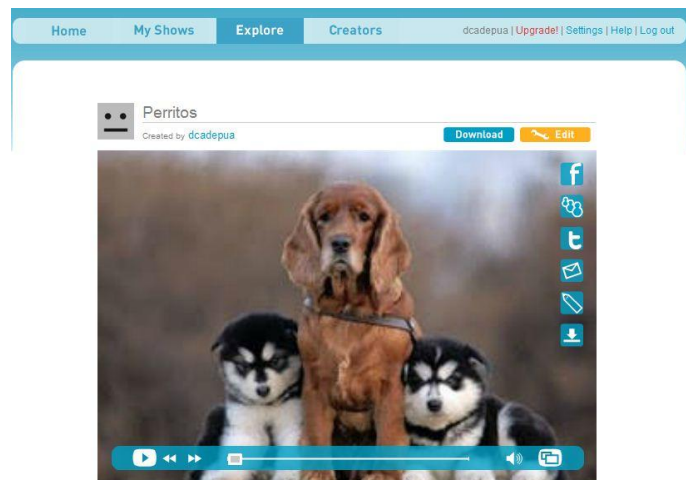


Ilustración 140: Ver la historia fotográfica

h) Descargar

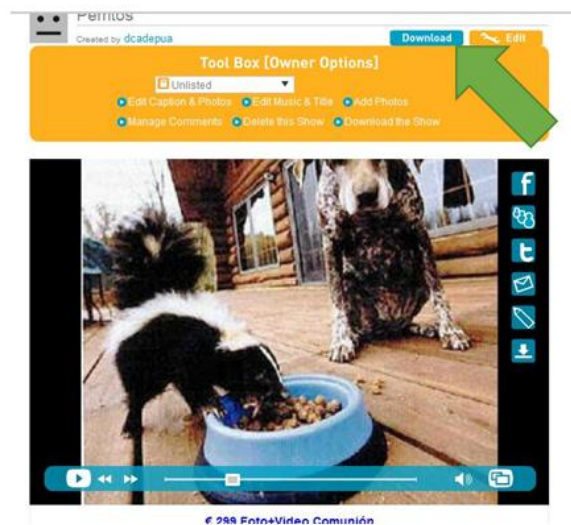


Ilustración 141: Descargar

i) Si pulsa en la primera opción “Edit Caption & photos”, podrás editar el orden de las fotos, añadir texto u otras diapositivas:

Si eliges la opción Quiz para insertar texto:



Ilustración 142: Insertar Texto

j) Una vez que lo tengas todo, pulsa en OK.

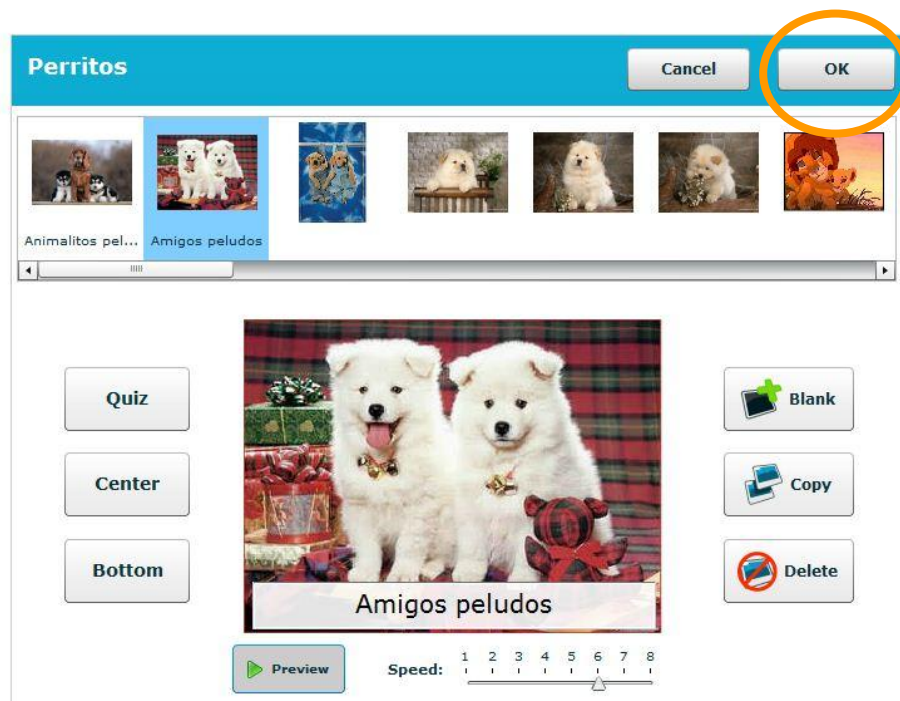


Ilustración 143: Publicación

- k) Y como vuelve al vídeo, le das de nuevo a editar y verás las otras opciones:

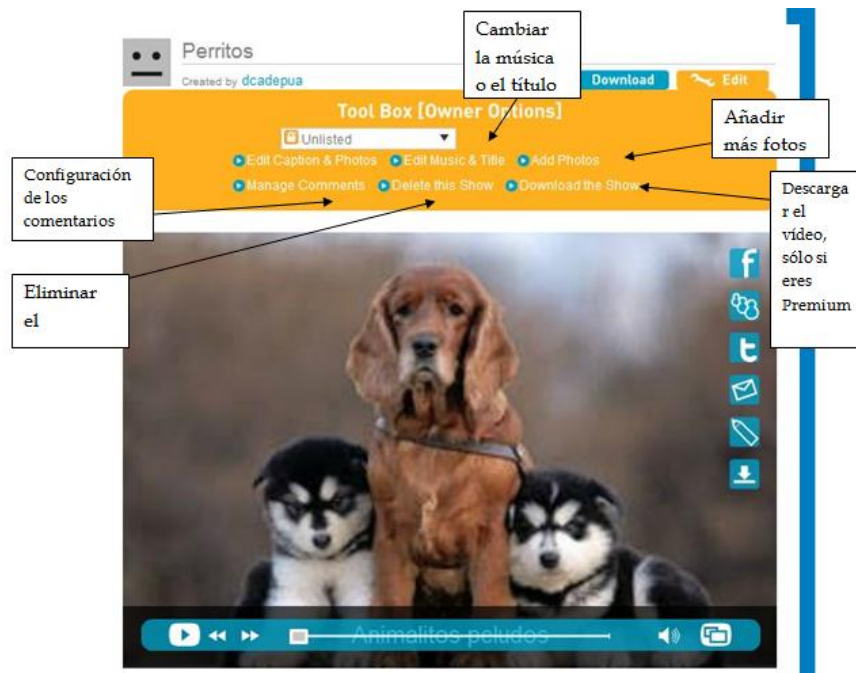


Ilustración 144: Editar

- l) Haga clic "Manage comments"

Clic "Go back to the show"



Ilustración 145: Agregar comentarios

m) La historia fotográfica se la puede ver de dos formas, como un vídeo con texto o como una presentación de imágenes. Si se la quiere ver como vídeo, dar clic en “Story”, o ver como una presentación de imágenes, clic en “Spiral”.

n) Una vez que has terminado la historia, tienes la opción de publicarla.

Para ello, pulsa “Edit” y verá una pestaña donde pone “Unlisted”, pincha allí y tendrá otras opciones:

1. “Public” para hacer público el proyecto. Si elige esta opción, automáticamente aparecerá debajo “select category”. Entonces haga clic en la categoría a la que pertenece la presentación.
2. “Unlisted” que es la opción que había mientras hacías el proyecto y significa que no hay categorización (ni público ni privado).
3. “Invitation” para privatizar el proyecto. Aquí la presentación será privada y sólo se podrá acceder a ella a través de una invitación que usted acepta de quien la solicite.

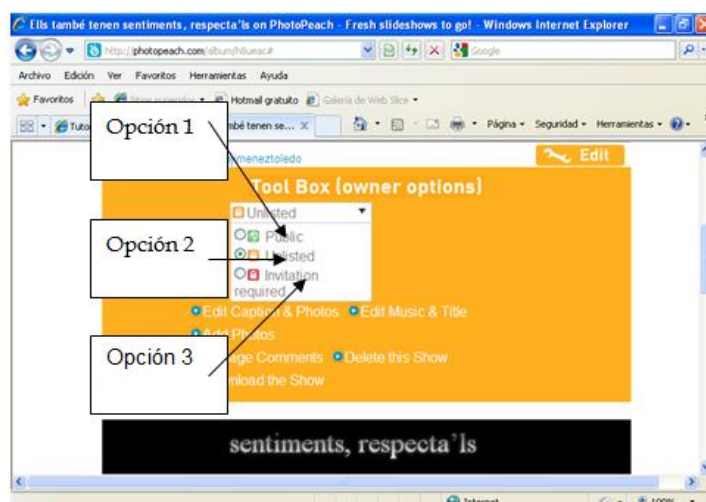


Ilustración 146: Publicación Final

Además, el proyecto, una vez acabado lo puedes subir a diferentes redes sociales como Facebook, Twitter, enviarlo por correo electrónico, subirlo a

un blog o descargarlo, pero esta opción sólo es válida si tienes una cuenta Premium de Photopeach, es decir, de pago.

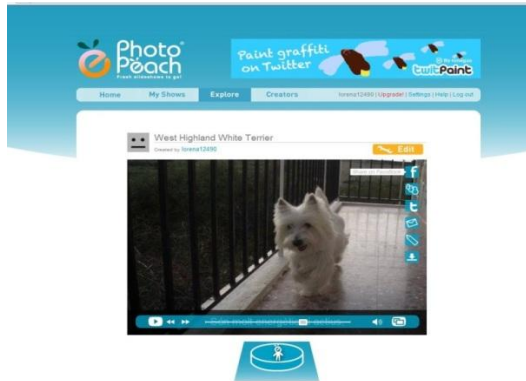


Ilustración 147: Vinculación redes sociales

- o) Para salir de nuestra cuenta le dar a “Log out”.

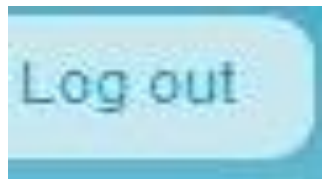


Ilustración 148: Salir

Recomendaciones:

- Con Photo Peach se puede elaborar cuestionarios, creación de cuentos, narraciones, poesías, historias, biografías, canciones, ambientadas con música e imágenes.
- Photo peach es una herramienta muy sencilla de manejar ya que permite subir fotos, música e insertar texto de manera ordenada ya que te va explicando detalladamente como hacerlo.
- Es mucho más fácil crear una presentación con este programa que por ejemplo con PowerPoint.

- Con esta página web como bien he dicho antes, se pueden crear presentaciones animadas por lo que le encuentro bastante utilidad tanto para un maestro, ya que puede hacer vídeos sobre los contenidos de las asignaturas para enseñar a sus estudiantes, y a la vez los niños pueden realizar presentaciones de manera fácil que podrían exponer con sus compañeros.

Tema 9: Issuu

Objetivo: Dar a conocer Issuu como herramienta de ayuda docente

Contenido Científico

Issuu es una página de internet que adquirió su nombre de una palabra que es utilizada para realizar mejoras a los sistemas informáticos, trata de resolver las dudas de los internautas y tener presentaciones y consultas de todo tipo.



Ilustración 149: Issuu

a) Acceder a la página web <http://issuu.com/>

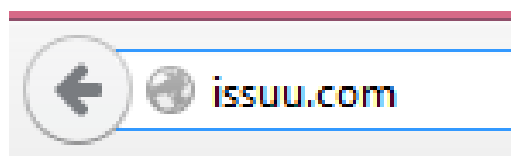


Ilustración 150: Dirección

- b) Ahora se creará una cuenta dentro de esta página,
- c) Ir a registrar, estos pasos son sencillos y no llevan mucho tiempo.

Create Account

- d) Pulsar créate account que significa registrarse.
- e) Luego llenar los datos solicitados.



See you on the other side

Connect now using



Or

Email or username

Password

LET ME IN

Ilustración 151: Registrarse

- f) Luego de estar registrado se puede subir cualquier documento para compartirlo, para poder subir archivos se debe siempre introducir el usuario y la contraseña. Luego dar clic en log in que quiere decir ingresar.



Ilustración 152: Compartir archivo

- g) Para poder subir los documentos dar clic en **Upload Document** y así se subirá el documento a la hemeroteca online.



Ilustración 153: Subir documento

- h) Entonces surgirá un ícono donde se tendrá que llenar un título y una descripción breve del trabajo que se vaya a subir una acotación importante es que el archivo que desea compartir su peso no debe ser mayor a 500 páginas y 100 megas.

Ilustración 154: Descripción del documento.

- i) El nombre de la WEB (1), será la URL de acceso (3), junto al nombre de usuario (2).

The screenshot shows a web form with two input fields. The first field is labeled 'Web name:' and contains the text 'astrotic'. A red arrow with the number '1' points to this field. Below this field is the text 'How it is seen in the URL web address.' The second field is a larger text area containing the URL 'http://issuu.com/inforp/docs/astrotic'. A red arrow with the number '2' points to this field. A third red arrow with the number '3' points to the beginning of the URL in the second field.

Ilustración 155: Acceso

- j) Seleccionar la categoría en la que se almacena el documento y el tipo de documento que es. No se debe olvidar activar la casilla de Chile-safe (1), para confirmar que el documento está libre de pornografía y contenidos violentos.

The screenshot shows a form with three sections. The first section is labeled 'Category:' and has a dropdown menu with 'Technology & Internet' selected. The second section is labeled 'Type:' and has a dropdown menu with 'Article or Essay' selected. The third section is labeled 'Child-safe:' and has two radio buttons: 'Yes' (which is selected) and 'No'. Below the radio buttons is the text 'Does not contain pornographic or violent content.'

Ilustración 156: Confirmación del documento

- k) Es importante pensar en una serie de tags (palabras claves asociadas a los artículos que hacen referencias a ellos).

The screenshot shows a form with a single input field labeled 'Tags:'. The field contains the text 'red,tic,astrotic'. Below the field is the text 'Tags are keywords used to help people find your publication (comma separated), e.g. catalog, sun, blue ocean.'

Ilustración 157: Descripción mediante palabras claves

- l) Terminar de rellenar las opciones restantes y finalizar el proceso en Upload file.



Ilustración 158: Opciones de Idioma

m) Aparecerá la obra para ser leída teniendo las elecciones de: zoom

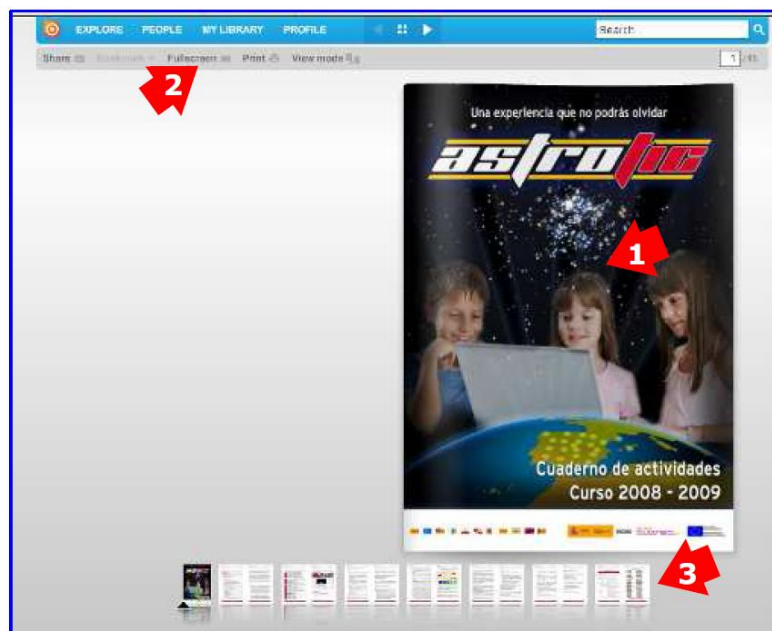


Ilustración 159: Opciones de zoom

Recomendaciones:

- Para compartir un archivo, éste no debe sobre pasar de los 100 megas no debe contener más de 500 páginas.

EVALUACIÓN:

Estimado docente, para comprobar lo aprendido, por favor realice las siguientes actividades:

- Acceda a la página www.issuu.com
- Cargue un archivo sobre los nativos tecnológicos y comparta

Solución:

Acabamos de lanzar una nueva aplicación para iOS. Consíguela ✕

Marc Prensky Nativos Digitales Inmigrantes Digitales ©2001 Marc Prensky

Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales

por Marc Prensky

En *On the Horizon* (McB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001)
© 2001 Marc Prensky

Me resulta sorprendente cómo con todo el alboroto y el debate hoy en día acerca del declive de la educación en los Estados Unidos ignoramos su causa más fundamental. **Nuestros estudiantes han cambiado radicalmente. Los estudiantes de hoy ya no son el tipo de personas que nuestro sistema educativo pretendía formar cuando fue diseñado.**

Los estudiantes de hoy no han cambiado solo *gradualmente* con respecto a los del pasado, no han cambiado simplemente su argot, su ropa, sus adornos corporales o su estilo, como había ocurrido hasta ahora entre las distintas generaciones. Ha tenido lugar una auténtica *discontinuidad*. Podríamos incluso llamarlo una "singularidad": un acontecimiento que cambia las cosas de manera tan fundamental que no hay vuelta atrás. Esto que damos en llamar "singularidad" es la llegada y rápida propagación de la tecnología digital en las últimas décadas del siglo XX.

Los estudiantes de hoy—desde la guardería a la universidad—representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. Hoy en día la media de los graduados universitarios ha pasado menos de 5.000 horas de su vida leyendo, pero más de 10.000 horas jugando con videojuegos (por no hablar de las 20.000 horas viendo la televisión). Los juegos de ordenador, el correo electrónico, internet, los teléfonos móviles y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas.

Resulta claro ahora que como resultado de este entorno omnipresente y del enorme volumen de su interacción con él, los estudiantes de hoy *piensan y procesan la información de manera fundamentalmente diferente* a sus predecesores. Estas diferencias llegan mucho más lejos y más profundamente de lo que la mayoría de los educadores saben o sospechan. "Diferentes tipos de experiencias llevan a diferentes estructuras cerebrales", dice el Dr. Bruce D. Berry del Baylor College of Medicine. Como veremos en el próximo capítulo, es muy probable que *los cerebros de nuestros estudiantes hayan cambiado físicamente*—y sean diferentes de los nuestros—como resultado de la forma en que han crecido. Pero sea esto *literalmente* cierto o no, podemos decir con certeza que sus *patrones de pensamiento* han cambiado. Enseguida llegaré a *cómo* han cambiado.

1

SEGUIR Información Compartir Añadir a 1 ♥ f 1/7 🔍 📺 📶

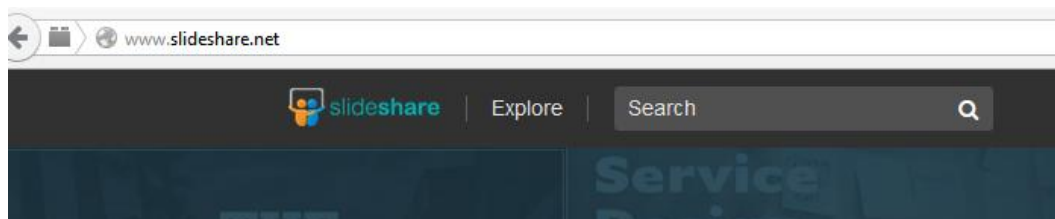
Tema 10: Slideshare

Objetivo: Conocer la utilidad de slideshare en la educación actual

Contenido Científico

SlideShare es un sitio web que ofrece a los usuarios la posibilidad de subir y compartir en público o en privado presentaciones de diapositivas en Power Point, documentos de Word, Open Office, PDF, Portafolios. SlideShare es útil para publicar gratis en internet nuestras presentaciones o para aprender y buscar inspiración en las presentaciones realizadas por otros usuarios.

a) Colocar la dirección web <http://www.slideshare.net/>



b) Registrarse en la página de SlideShare, ir a **Sing up**.

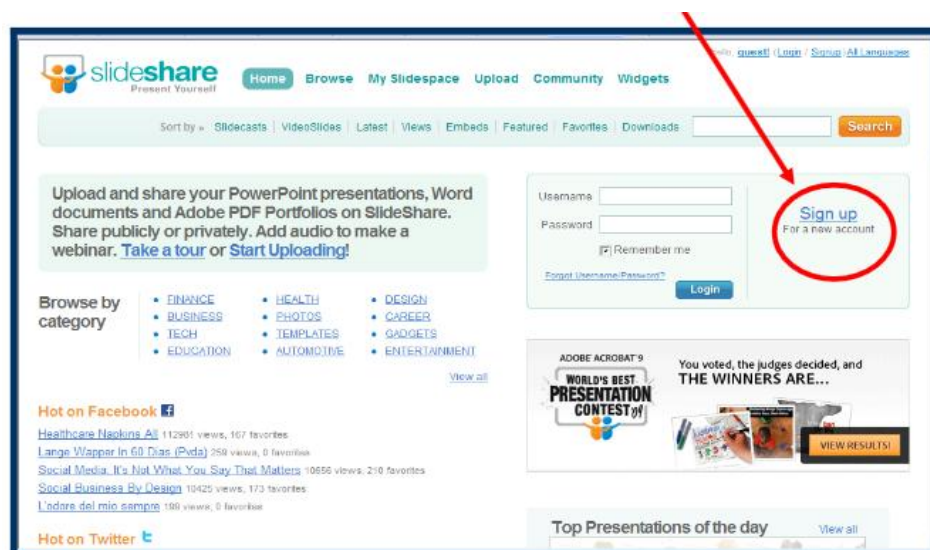


Ilustración 160: Creación de cuenta

- c) Completar la información, se abrirá una nueva página donde deberá completar los datos que se solicitan.

The screenshot shows the SlideShare website's registration page. The 'Get a free SlideShare account' section is circled in red. It contains the following fields: Username*, Email Address*, Password*, Confirm Password*, and Account Type* (with a dropdown menu set to 'Default'). Below these fields is a 'Join now »' button. A red arrow points from this button down to the next step in the process.

Una vez completados los campos, hacer clic aquí.

Ilustración 161: Completar información

- d) Se abrirá una nueva página para seguir cargando datos, como se muestra a continuación:

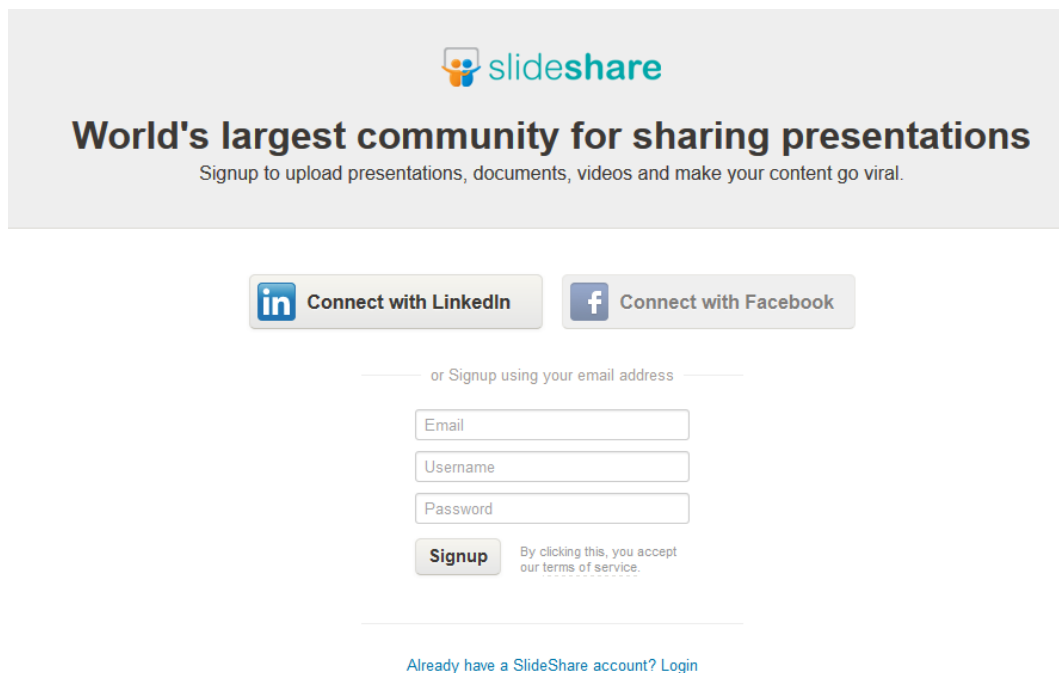
The screenshot shows the SlideShare account verification page. It includes fields for Gender* (dropdown), Country* (dropdown), City* (text), and State* (text). Below these is a CAPTCHA verification step with the text 'Enter text to verify' and 'ELH4pC1'. A red box highlights the CAPTCHA text. A red arrow points from this box to the instruction 'Copiar en este campo las mismas letras y/o números que están en rojo.' Below the CAPTCHA is a checkbox for 'I accept SlideShare's Terms & Conditions & Privacy Policy'. A red arrow points from this checkbox to the instruction 'Tildar la casilla para aceptar las condiciones del programa'. At the bottom are 'Back' and 'Sign Up »' buttons. A red arrow points from the 'Sign Up »' button to the instruction 'Completados todos los datos y tildada la casilla hacer clic aquí.'

Ilustración 162: Datos

- e) Así se termina el proceso de registro. Cierre la página, y abra su correo, donde recibirá un e-mail de SlideShare para confirmar la suscripción haciendo clic en el hipervínculo que le envían al correo electrónico.

Para subir un documento:

- a) En el sitio www.slideshare.net coloque usuario y contraseña para ingresar a la cuenta.



The image shows the SlideShare website's login and signup interface. At the top, the SlideShare logo is displayed with the tagline "World's largest community for sharing presentations" and a subtext "Signup to upload presentations, documents, videos and make your content go viral." Below this, there are two buttons for social login: "Connect with LinkedIn" and "Connect with Facebook". A horizontal line separates these from the email-based signup section, which is headed "or Signup using your email address". This section contains three input fields for "Email", "Username", and "Password". Below the fields is a "Signup" button and a small disclaimer: "By clicking this, you accept our terms of service." At the bottom, there is a link that says "Already have a SlideShare account? Login".

Ilustración 163: Share

- b) Hacer clic en **Login**, y en la siguiente página en **Upload (subir)**, como se muestra en la siguiente imagen.



Ilustración 164: Login

- c) En la nueva pantalla hacer clic en upload (Examinar para buscar el archivo): así podrá buscar la presentación PowerPoint que se tenga guardada en la computadora.

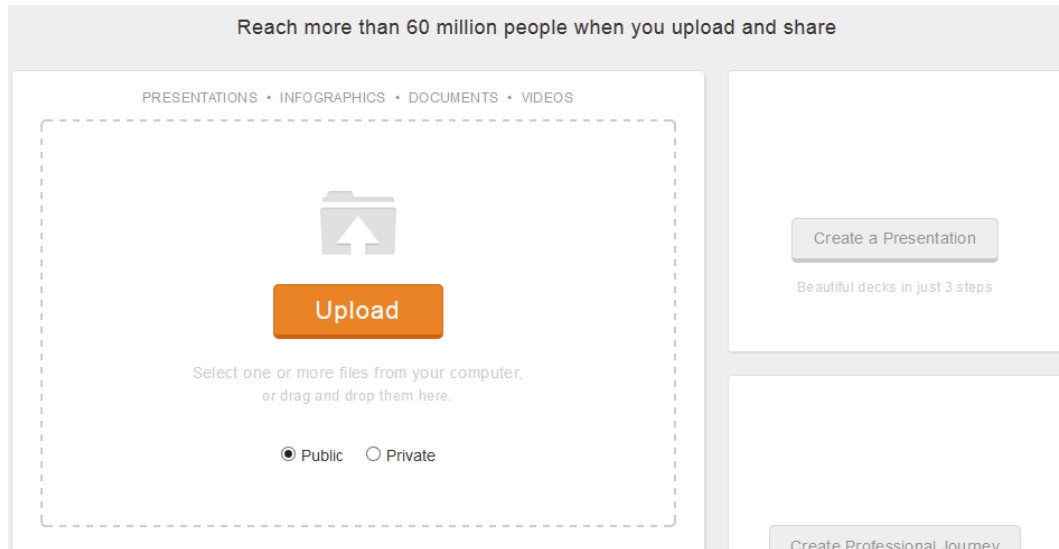


Ilustración 165: Examinar

- d) Se abrirá un cuadro de diálogo para buscar la presentación. Una vez encontrada seleccionarla y hacer clic en Abrir.

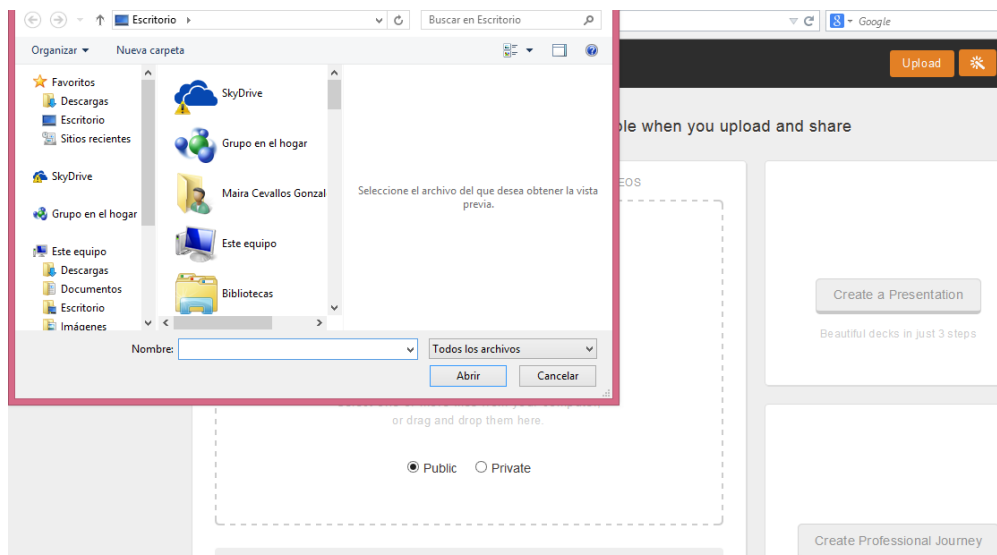
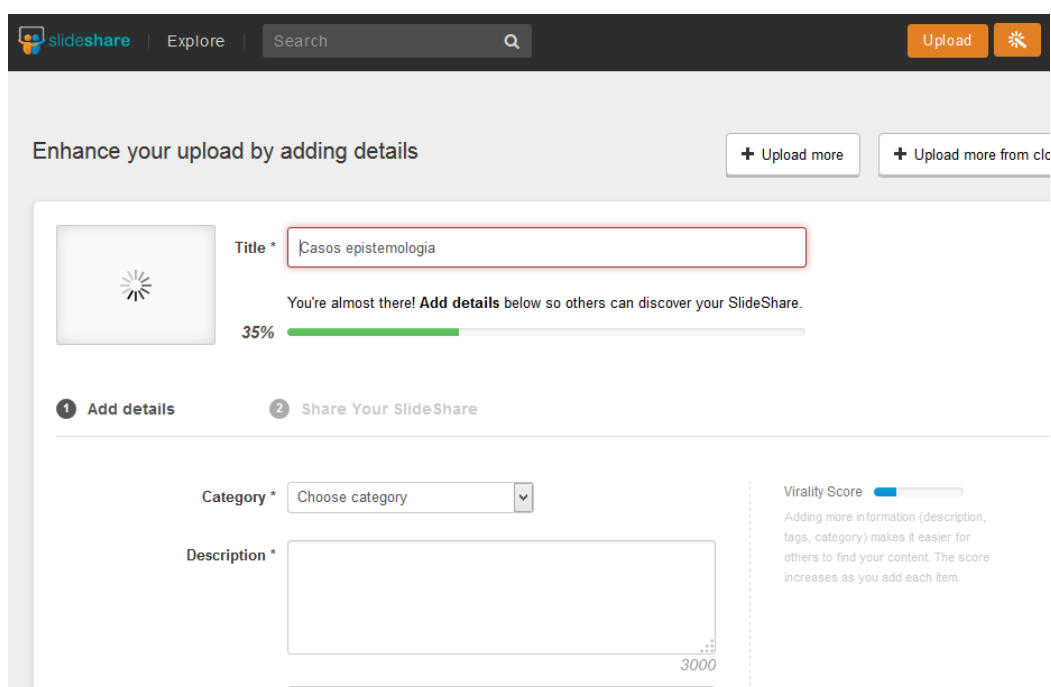


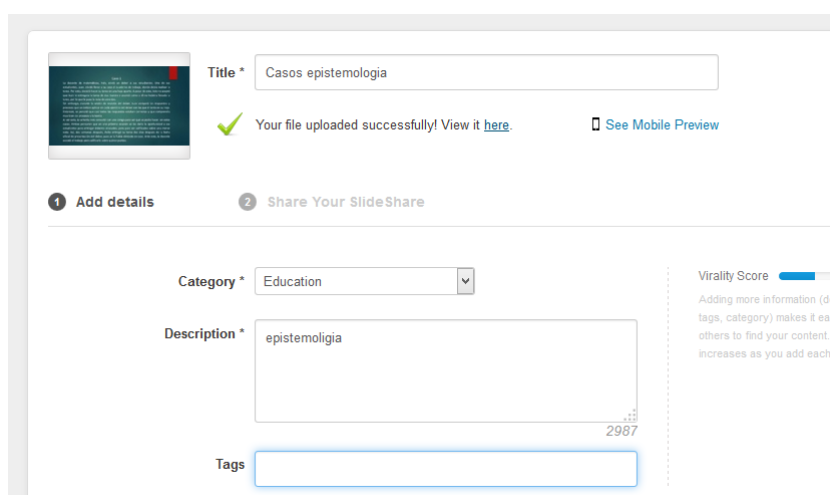
Ilustración 166: Abrir

- e) De esta manera verá cómo va subiendo la presentación a la herramienta SlideShare.



The screenshot shows the SlideShare upload interface. At the top, there's a navigation bar with the SlideShare logo, 'Explore', a search bar, and an 'Upload' button. Below this, a section titled 'Enhance your upload by adding details' contains two buttons: '+ Upload more' and '+ Upload more from cloud'. The main area shows a progress bar at 35% and a title field with the text 'Casos epistemologia'. A message says 'You're almost there! Add details below so others can discover your SlideShare.' Below the progress bar, there are two steps: '1 Add details' and '2 Share Your SlideShare'. The 'Add details' section includes a 'Category' dropdown menu set to 'Choose category', a 'Description' text area, and a 'Virality Score' section with a progress bar and text explaining that adding more information increases the score. The description area has a character count of 3000.

Ilustración 167: Subir



The screenshot shows the SlideShare upload interface at the 'Share Your SlideShare' step. A green checkmark and a message say 'Your file uploaded successfully! View it [here](#)'. There's a 'See Mobile Preview' link. The 'Add details' section is still visible, but the 'Category' dropdown is now set to 'Education'. The 'Description' text area contains the word 'epistemologia' and has a character count of 2987. The 'Tags' field is empty and highlighted with a blue border. The 'Virality Score' section remains the same.

Ilustración 168: Archivo

f) Una vez cargado el archivo clic en:



Your file uploaded successfully! View it [here](#).

Ilustración 169: Archivo cargado

g) Ya se puede visualizar la presentación.



Ilustración 170: Presentación

h) Para salir dar clic en la pestaña posterior derecha y se despliega el siguiente menú:

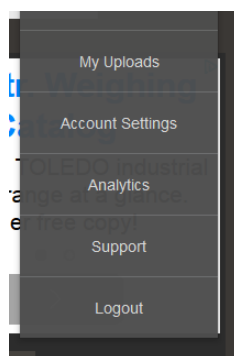


Ilustración 171: Menú

i) Clic en **logout** para salir

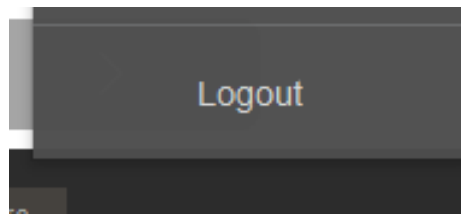


Ilustración 172: Logout

j) Luego se volverá a la ventana principal de **slideshare**

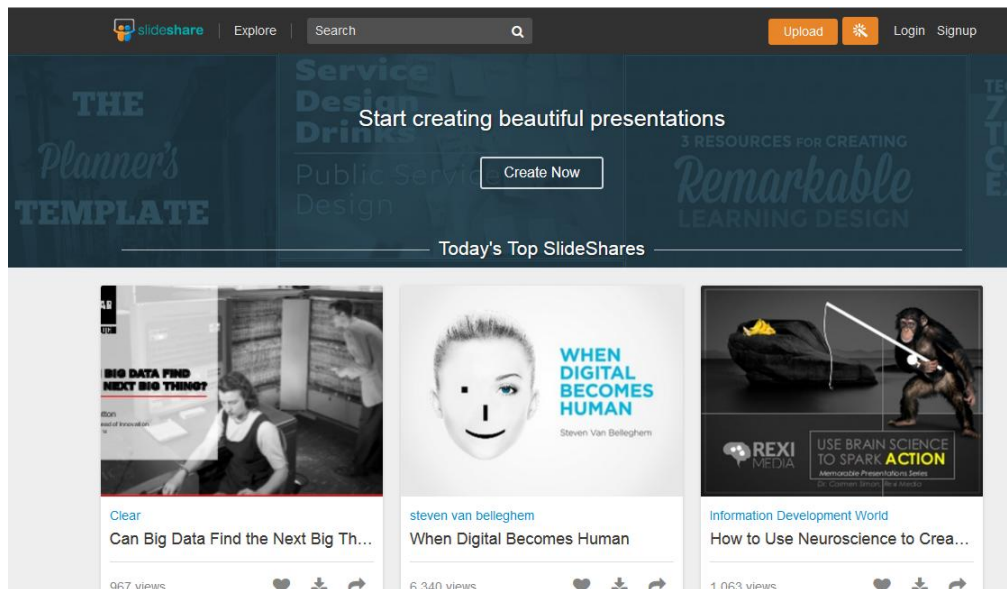


Ilustración 173: Slideshare

Recomendaciones:

- Subir archivos grandes, cargas privadas, subida de vídeos, captura de leads, análisis de presentaciones, reuniones privadas y personalización de tu canal en Slideshare.

Tema 11: Calameo

Objetivo: Reconocer la utilidad de calameo para difundir conocimientos.

Contenido Científico

Calameo es un programa que crea publicaciones Web interactivas. Tiene una amplia gama de opciones y es de fácil uso, usted puede crear revistas, folletos, catálogos de ventas, informes anuales, folletos de presentación.

a) Escribir en la barra de dirección <http://es.calameo.com/>



Ilustración 174: Pantalla principal

b) Redireccionará a la pantalla principal



Ilustración 175: Dirección

c) Haga clic en registrarse gratuitamente.

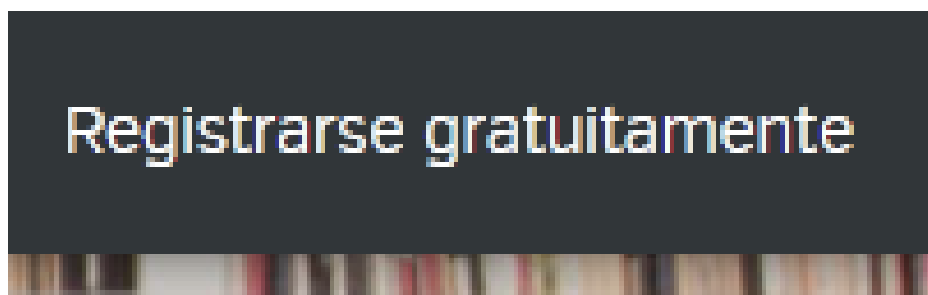


Ilustración 176: Registrarse gratuitamente

d) Llenar datos solicitados.

Únase a nosotros para empezar a publicar

[f](#) [g+](#) [in](#)

o

✓

✓

✓

↻

☐ Enviarme noticias de Calaméo (no spam).

[CREAR MI CUENTA GRATUITA](#)

Al unirse, usted está de acuerdo con nuestro [Términos y condiciones](#).

Ilustración 177: Datos solicitados

e) Haga clic en crear mi cuenta gratuita .

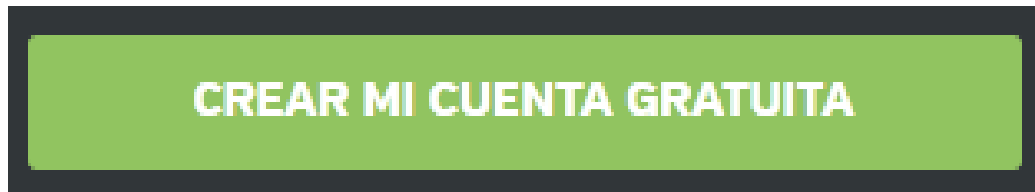
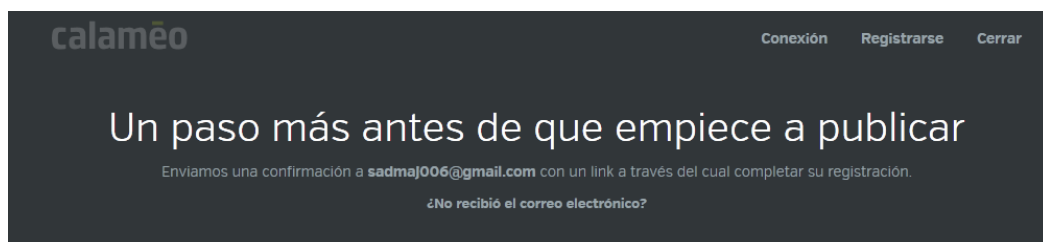


Ilustración 178: Cuenta gratuita

f) Luego ir a la cuenta de correo electrónico y dar clic en la confirmación.



g) Haga clic en activar mi cuenta.

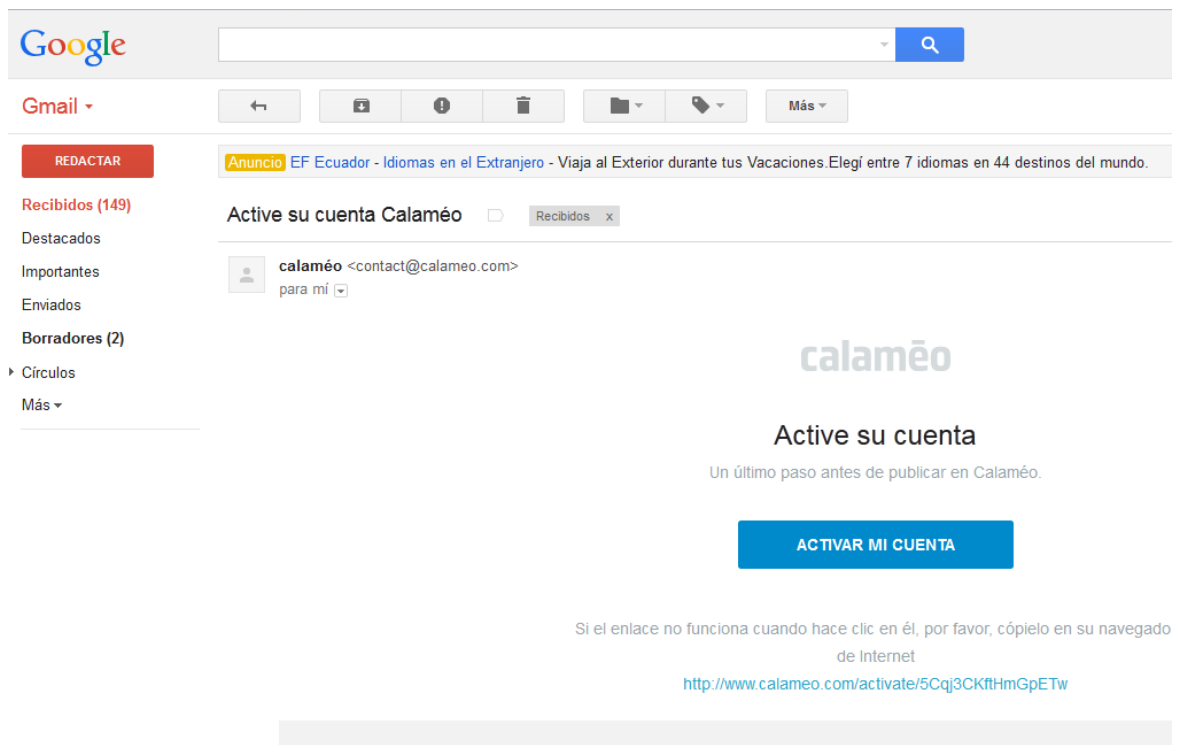


Ilustración 179: Confirmación

h) Una vez creada la cuenta dar clic en ir a mi tablero de mando



Ilustración 180: Tablero de mando

i) Clic en crear una publicación



Ilustración 181: Publicación



Ilustración 182: Cuenta en modo básico

j) Haga clic en seleccionar desde mi ordenador

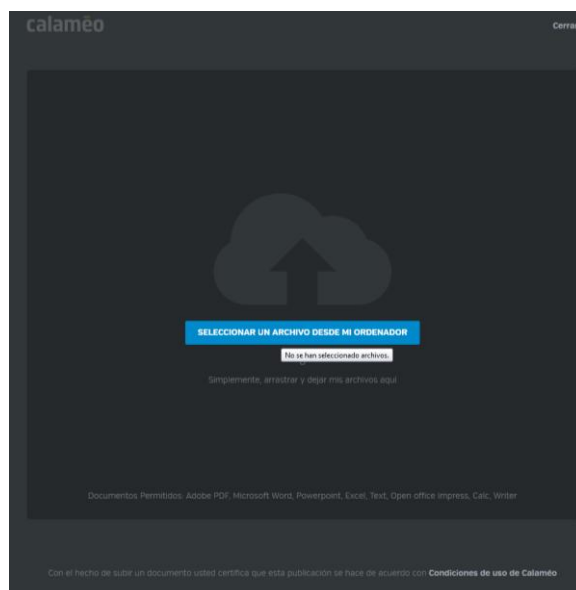


Ilustración 183: Seleccionar archivo

k) Seleccionar archivo y dar clic en abrir

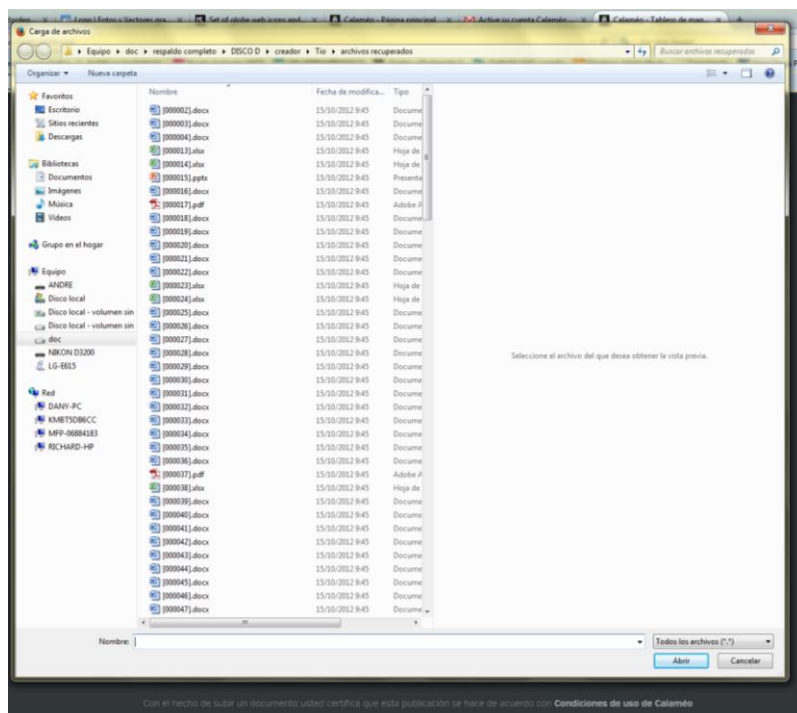


Ilustración 184: Abrir archivo

l) Haga clic en publicar

The screenshot shows the 'General' tab of the Calaméo publication editor. At the top, the ID '[000236]' is displayed. Below it are three tabs: 'General' (selected), 'Compartir', and 'Personalización'. The 'Título de mi publicación *' field contains 'relaciones humanas' with a green checkmark. The 'Carpetas *' dropdown menu is set to 'Mi carpeta'. The 'Descripción' field also contains 'relaciones humanas' with a green checkmark. Below the description is a checkbox for 'Contenido reservado sólo para adultos (+18 años de edad)'. At the bottom, there are settings for 'Modo de visualización:' (set to 'Automático'), 'Modo de lectura:' (set to 'De izquierda a d...'), 'Fecha de publicación:' (set to '5 Nov 2014'), 'Licencia:' (set to 'Dominio Público'), and 'Visible para:' (set to 'Todos'). At the bottom right, there are two buttons: 'CANCELAR' and 'PUBLICAR'.

Ilustración 185: Publicar

m) Esperar mientras carga el archivo



Ilustración 186: Cargar archivo

n) Haga clic en el ícono de ojo para visualizar .

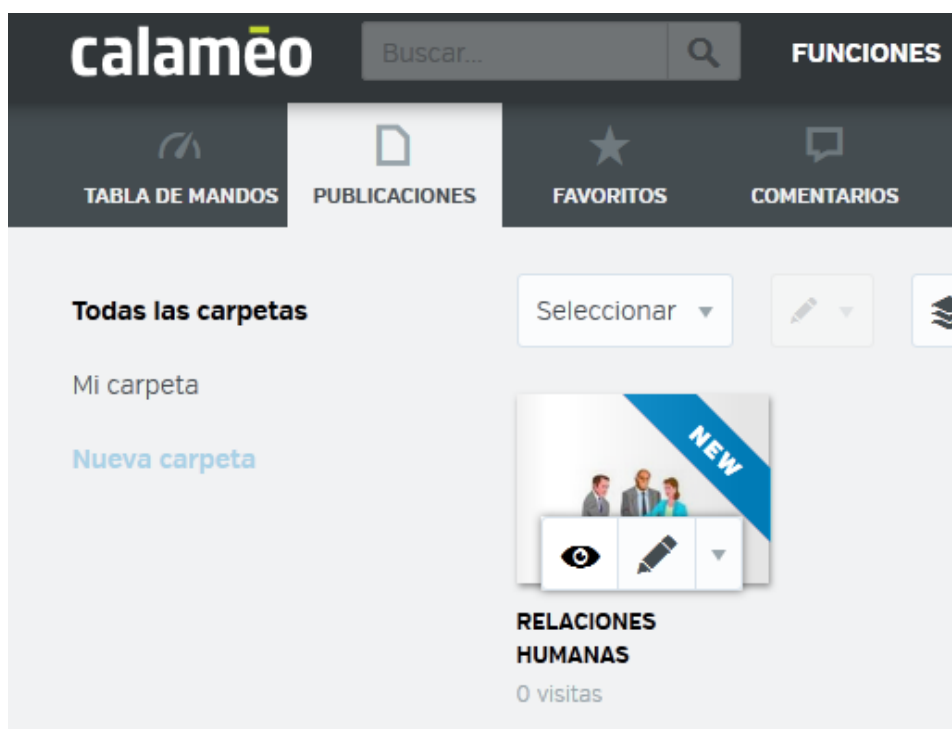


Ilustración 187: Visualizar

o) Observar la visualización de la publicación.



Ilustración 188: Publicación

p) En la parte superior izquierda se tiene los siguientes íconos:



Ilustración 189: Compartir



Ilustración 190: Zoom



Ilustración 191: Publicaciones relacionadas



Ilustración 192: Descargar

q) Y luego para salir dar clic en cerrar sesión.



Ilustración 193: cerrar cesión

Recomendaciones:

La cantidad de formatos admitidos para subir. Precisamente son los archivos .PDF, .DOC, .RTF, .PPT, .PPS, .XLS, .ODT, .OTT, .SXW, .STW, .ODP, .OTP, .SXI, .STI, .ODS, .OTS, .SXC, .STC y .TXT.

Tema 12: Pixton

Objetivo: Observar la interactividad que existe en las páginas web y la utilidad de pixtón.

Contenido Científico

Pixton es una herramienta que pueden utilizar tanto docentes como alumn@s favoreciendo la dinámica y la interactividad en las aulas.

- a) Colocar la dirección <http://www.pixton.com/es/> en la barra de direcciones.

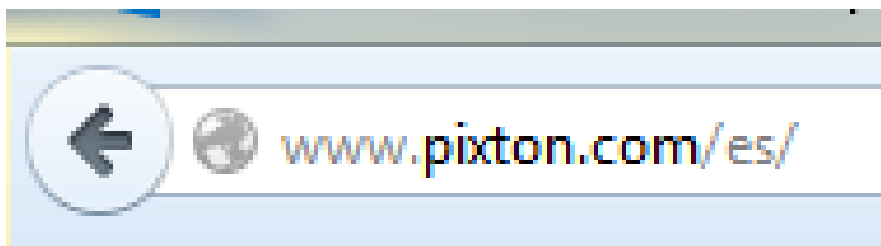


Ilustración 194: Dirección

- b) Llevará a la pantalla principal

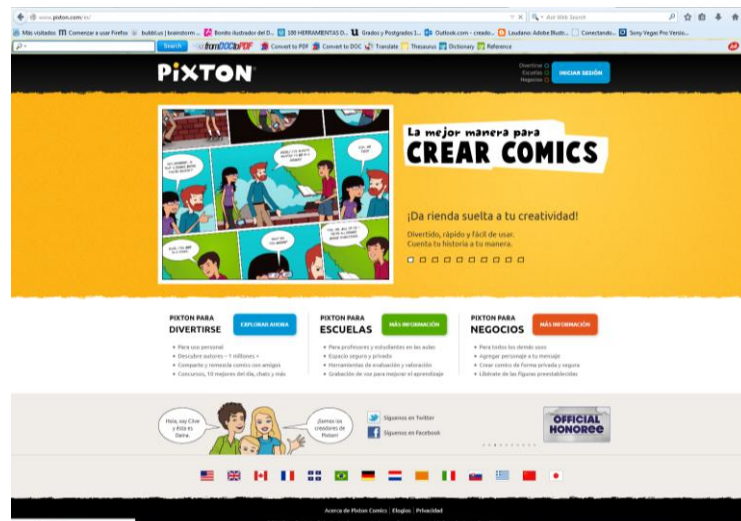


Ilustración 195: Pantalla principal

c) Haga clic en escuelas y en iniciar sesión

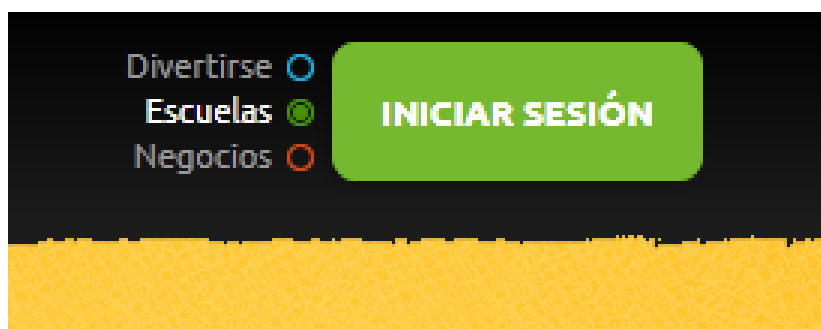


Ilustración 196: Iniciar sesión

d) Haga clic en obtener una cuenta.

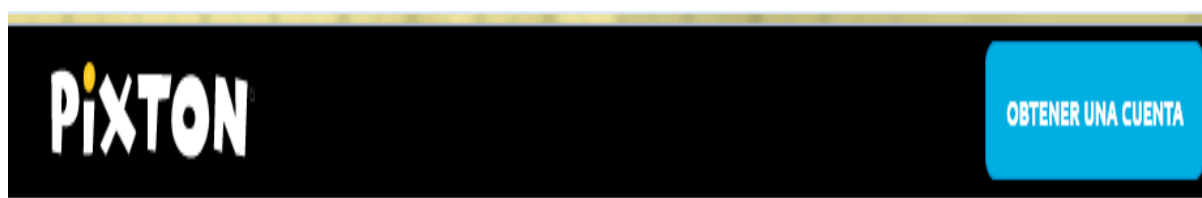


Ilustración 197: Obtener una cuenta

e) Se iniciará desde la cuenta de google, clic en inicia sesión con Facebook.

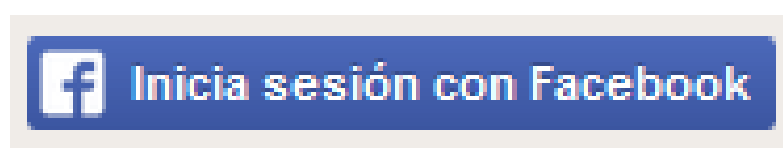


Ilustración 198: Inicia sesión con Facebook

f) Elegir el nombre de usuario



The screenshot shows the Pixton website's user registration interface. At the top is the Pixton logo. Below it, the heading 'ELIJE UN NOMBRE DE USUARIO' is displayed. A subtext states: 'Antes de publicar o calificar comics, debes elegir un nombre de usuario.' The main form area contains a label 'Elije un Nombre de Usuario' next to a text input field containing 'sadmaj006'. To the right of the input field is a small icon. Below the input field is a blue button labeled 'ACEPTO'. Underneath the form, a disclaimer reads: 'Al registrarse, usted reconoce que ha leído, entiende y está de acuerdo a comprometerse con nuestros [Política de Privacidad](#) y nuestra [Términos de Servicio](#)'. At the bottom, there is a row of flags representing various countries. Below the flags is a footer with links: 'Acerca de Pixton Comics', 'Elogios', 'Consejos de seguridad', 'Consejos para los padres', 'Código de Conducta', 'Contáctanos', 'Privacidad', and 'Términos de Servicio'. At the very bottom, a copyright notice states: '© 2014 Pixton Comics Inc. Todos los derechos reservados. La marca Pixton es propiedad de Pixton Comics Inc. Reg. USPTO & CIPO.'

Ilustración 199: Nombre de usuario

g) Haga clic en acepto

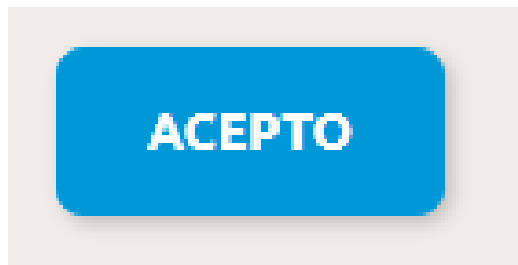


Ilustración 200: Acepto

h) Haga clic en continuar

PIXTON

DESBLOQUEAR LA VERSIÓN DE PRUEBA DÍAS 7 DE PIXTON+

Su versión de prueba expirará en Nov 12, 2014

OK

	Básico	Pixton+
Crea Comics Ilimitados †	✓	✓
Personajes Toman Cualquier Pose	✓	✓
Califica Y Comenta	✓	✓
Creador De Cómic Avanzado		✓
Private Messages		✓
Enter Contests		✓
Remix Comics		✓
Community Props		✓
Hacer Personajes Ilimitados		✓
Comics Súper Largos Y De Estilo Libre		✓
Página De Súper Perfil		✓
Crear Concursos		✓
Animación		✓
Imprimir Y Descargar ‡		✓
Sube Imágenes Y Fotos ‡		✓
Comics En Equipo ‡		✓

CONTINUAR

† Comics limitado a 2 filas de paneles cada una (Básico)
‡ Sólo los clientes de pago

[de Pixton Comics](#) | [Elogios](#) | [Consejos de seguridad](#) | [Consejos para los padres](#) | [Código de Conducta](#) | [Contáctanos](#) | [Privacidad](#) | [Términos de Servicio](#)

© 2014 Pixton Comics Inc. Todos los derechos reservados. La marca Pixton es propiedad de Pixton Comics Inc. Reg. USPTO & CIPD.

Ilustración 201: Continuar

- i) Ir nuevamente a iniciar sesión



Ilustración 202: Iniciar sesión

- j) Llevará a una ventana donde debe dar clic en mis comics que tiene la forma de un lápiz

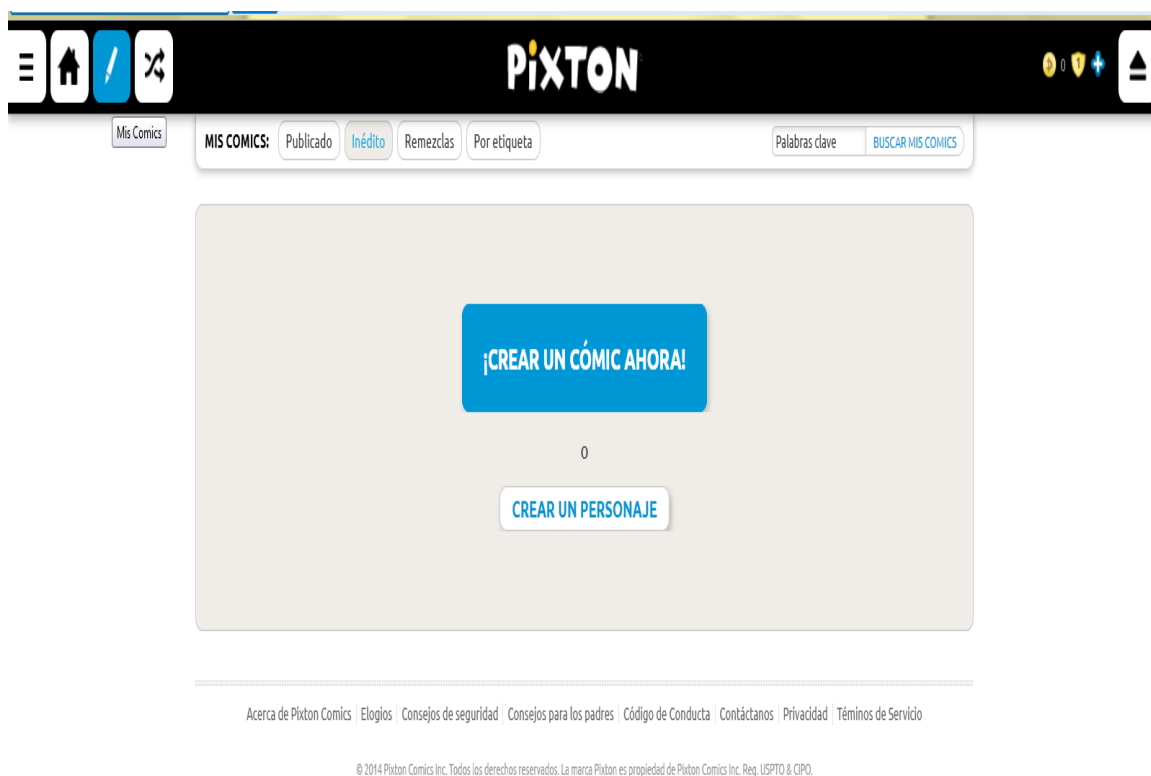


Ilustración 203: Mis comics

k) Haga clic en crear un comic ahora



Ilustración 204: Crear un comic ahora

l) Haga clic en crear un cómic y luego clic en Principiante

CREAR UN CÓMIC



[Más Opciones](#)

[Acerca de Pixton Comics](#) | [Elogios](#) | [Consejos de seguridad](#) | [Consejos para los padres](#) | [Código de Conducta](#) | [Contáctanos](#) | [Privacidad](#) | [Términos de Servicio](#)

© 2014 Pixton Comics Inc. Todos los derechos reservados. La marca Pixton es propiedad de Pixton Comics Inc. Reg. USPTO & CIPD.

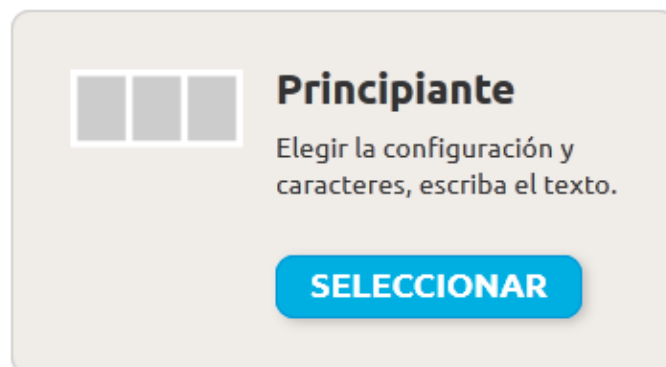


Ilustración 205: Principiante

m) Seleccionar el lugar donde se desarrollará la historia



Ilustración 206: Lugar donde se desarrollará la historia

n) Luego seleccionar cuántos personajes se requiere



Ilustración 207: Personajes

- o) Se seleccionara según la preferencia en este caso se seleccionará un personaje

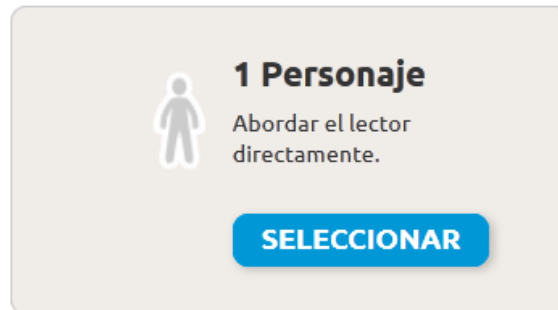


Ilustración 208: Personaje

- p) Luego se seleccionará con un clic el personaje indicado.



Ilustración 209: Personaje indicado.

q) Esperar mientras carga la presentación

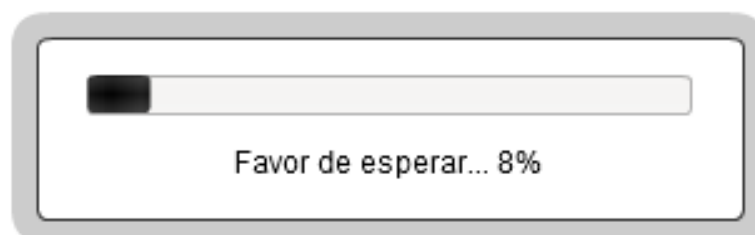


Ilustración 210: Carga la presentación

r) Luego dará la ventana para poder poner los textos en el comic.

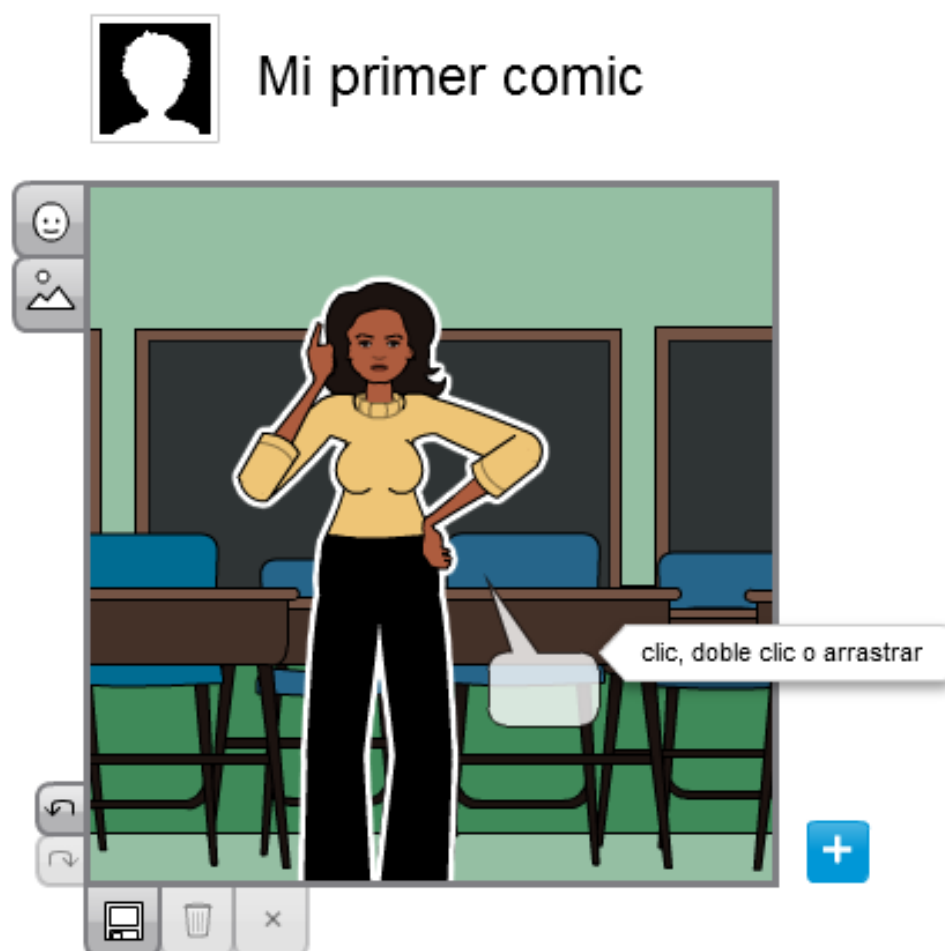


Ilustración 211: Poner los textos en el comic

s) Haga doble clic en la nube para moverla y colocar textos y escribir:



Ilustración 212: Colocar textos

t) En la pestaña con el signo más poder añadir escenas:

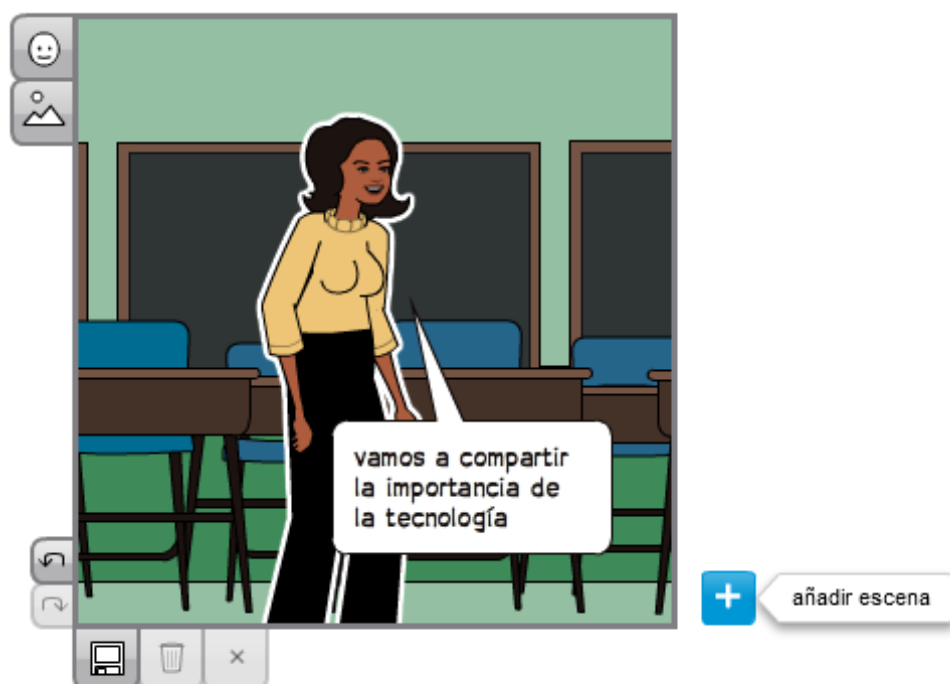

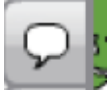

















Ilustración 213: Añadir escenas

Principales herramientas de Pixton

1		Añadir personaje
2		Añadir globo/burbuja de diálogo
3		Añadir accesorio/objeto
4		Añadir fondo
5		Deshacer/Rehacer
6		Insertar escena
7		Guardar escena
8		Revertir escena
9		Borrar contenido de la escena
10		Color de fondo
11		Acercar/Alejar la escena
12		Mover objeto: permite desplazar el objeto por la escena.
13		Editar texto: permite ingresar o modificar el texto dentro del globo.
14		Globo de diálogo: abre una ventana que modifica el formato del globo.

15		Devolver: ubica un elemento detrás de otro.
16		Mover hacia el frente: posiciona un elemento delante de otro.
17		Eliminar

u) Una vez escribir todos los textos dar clic en guardar

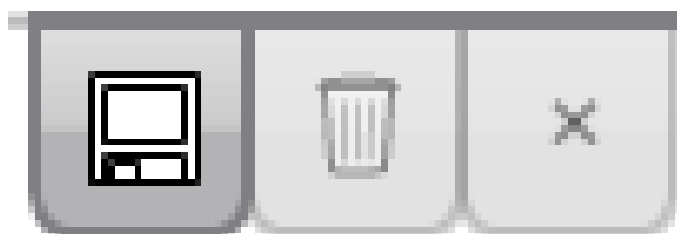


Ilustración 214: Guardar

v) En la parte inferior derecha se tiene las siguientes opciones



Ilustración 215: Opciones

w) Haga clic en descargar



Ilustración 216: Descargar

x) Luego se puede compartirlo y visualizarlo

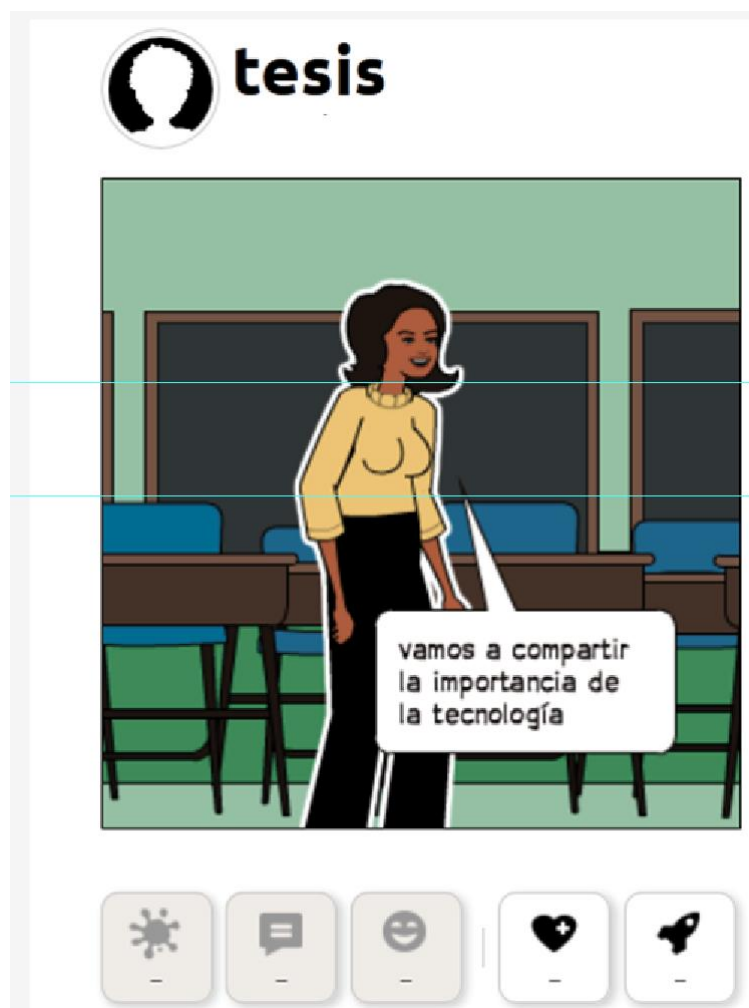


Ilustración 217: Visualizar

Recomendaciones:

Es una potente herramienta que ha sabido adaptar las mejores características de los cómics con lo mejor de la web 2.0 haciendo que pueda utilizarse de forma colaborativa, utilizando las ventajas que internet permite.

Uno de los inconvenientes que tiene Pixton es su precio, ya que la cuenta para escuelas con las ventajas que esta ofrece es de pago y sólo ofrece una cuenta gratuita para un mes y un número de estudiantes limitado.

Tema 13: Voki

Objetivo: Observar la importancia de voki en la educación interactiva

Contenido Científico

Voki es un programa en el cual se puede crear tu propio personaje, puede elegir personaje, ya sea famoso, animal, personajes de comics; se puede modificar su apariencia, el color y el estilo del cabello, los ojos, la piel, la ropa, los accesorios.

- a) Ir a la barra de direcciones y colocar <http://www.voki.com/>



Ilustración 218: Dirección

- b) Se verá la pantalla principal de voki



Ilustración 219: Pantalla principal de voki

Woki es una página web que está en idioma inglés, entonces se presentarán los pasos de una manera detallada para que se vea de una manera clara.

c) Haga clic en registrar



Ilustración 220: Registro

d) Llenar los campos solicitados

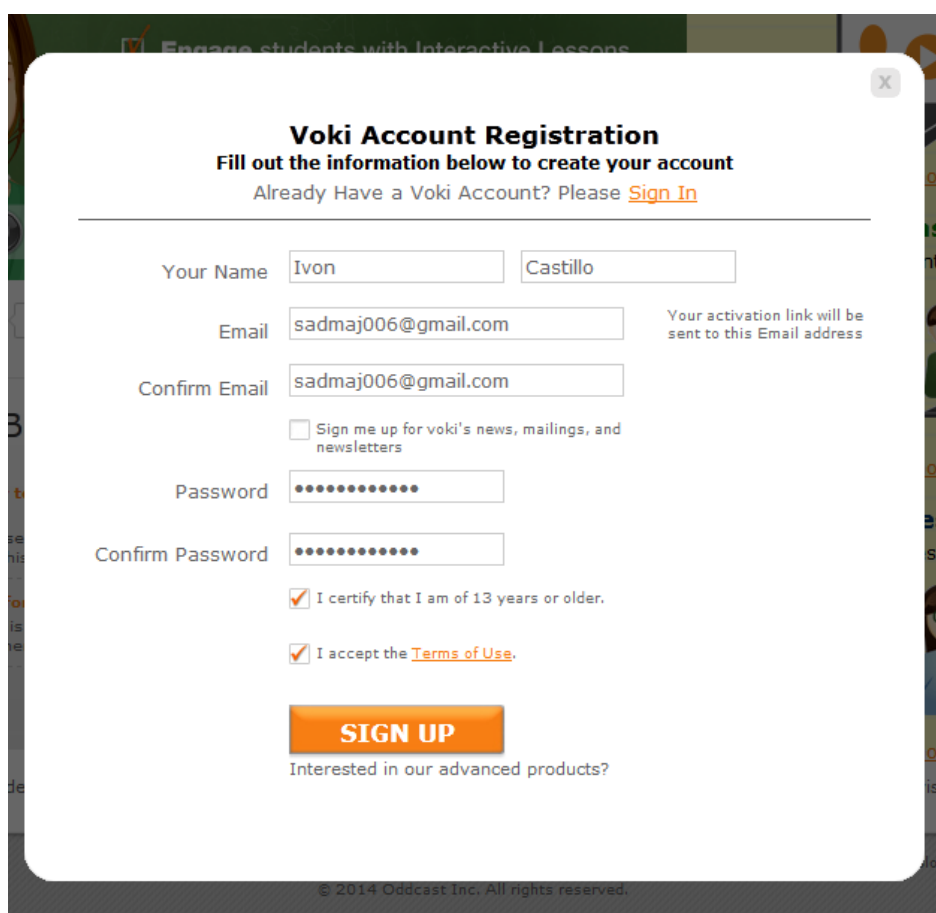
A screenshot of a web browser showing a registration modal window for Voki. The modal has a white background and rounded corners. At the top, it says "Voki Account Registration" and "Fill out the information below to create your account". Below this, there is a link "Sign In" for users who already have an account. The form fields include: "Your Name" with two input boxes containing "Ivon" and "Castillo"; "Email" with an input box containing "sadmaj006@gmail.com" and a note "Your activation link will be sent to this Email address"; "Confirm Email" with an input box containing "sadmaj006@gmail.com"; a checkbox for "Sign me up for voki's news, mailings, and newsletters" which is unchecked; "Password" and "Confirm Password" fields, both containing masked text with dots; two checked checkboxes for "I certify that I am of 13 years or older." and "I accept the Terms of Use."; and a large orange "SIGN UP" button. Below the button is a link "Interested in our advanced products?". At the bottom of the modal, there is a small copyright notice: "© 2014 Oddcast Inc. All rights reserved.".

Ilustración 221: Llenar los campos solicitados

e) Clic en sign up



Ilustración 222: sign up

f) Aparecerá esta ventana que indica que debe dar clic en una dirección enviada a nuestro correo:

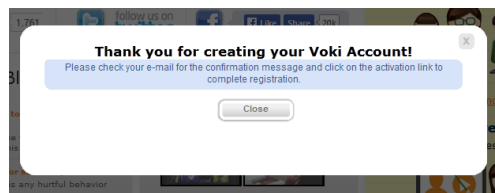


Ilustración 223: Correo

g) Haga clic en la dirección enviada

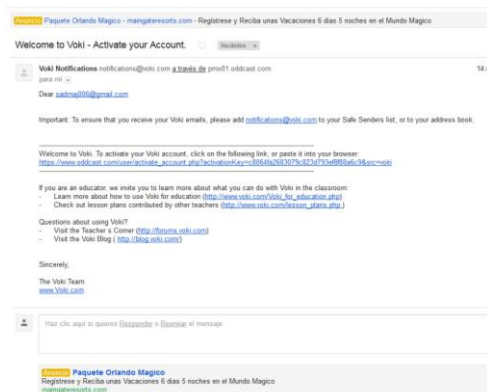


Ilustración 224: Dirección enviada

- h) Llevará a la ventana principal y ahí se pone los datos el mail y la contraseña y clic en login:

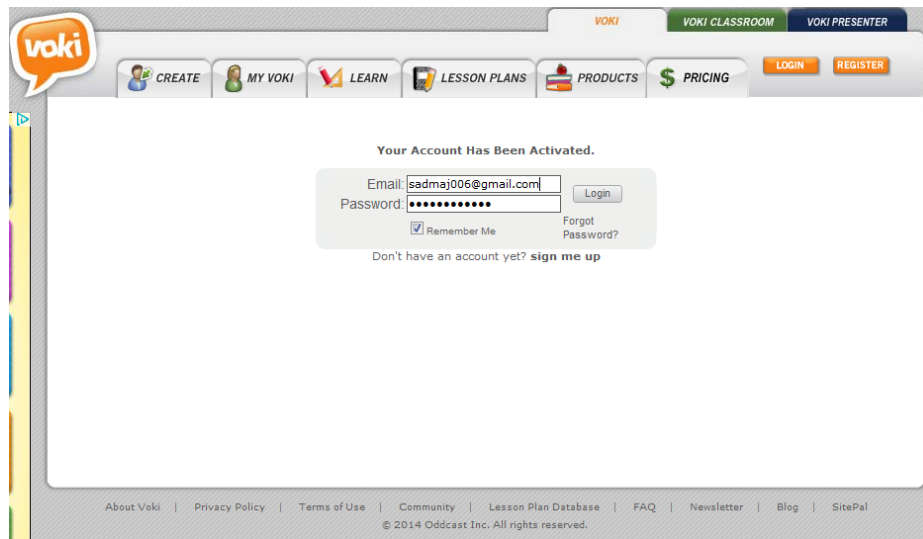


Ilustración 225: Login

- i) Haga clic en créate a new voki

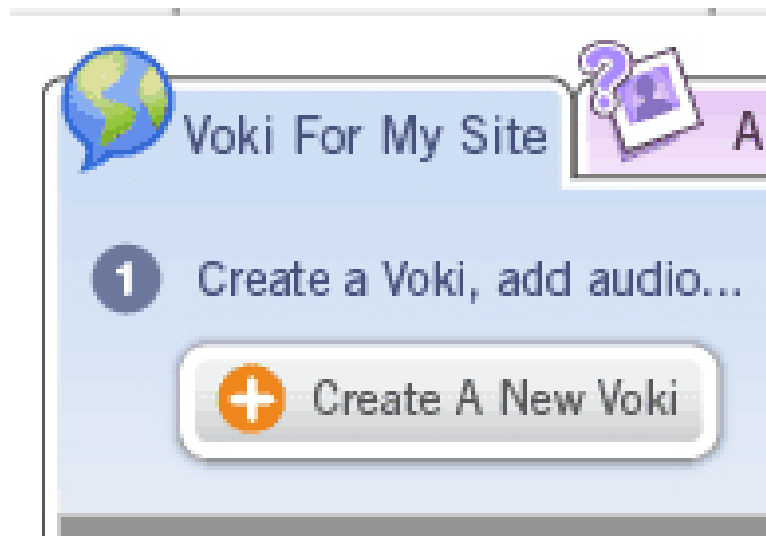


Ilustración 226: New voki

- g) Dar clic en el dado de la parte inferior izquierda para que rote y ver un personaje diferente luego seleccionar el más adecuado o el que más guste para que sea el avatar designado.



Ilustración 227: Avatar designado

- h) Haga dar clic en customize your character con esto se puede seleccionar y personalizar el avatar.



Ilustración 228: Personalizar el avatar

- i) Ahora dar clic en el botón T texto donde permite llenar un campo donde se puede colocar lo que se quiera que hable el avatar



Ilustración 229: Texto

- j) Luego de escribir el texto seleccionar el idioma y la voz para el avatar.



Ilustración 230: Voz para el avatar



Ilustración 231: Voz para el avatar

- k) Haga clic el donde para aceptar y exportar el avatar para poder utilizarlo



Ilustración 232: Done

Ahora dar clic en:



Ilustración 233: Publish

- l) Colocar el nombre para nuestro avatar y dar clic en save que significa guardar.

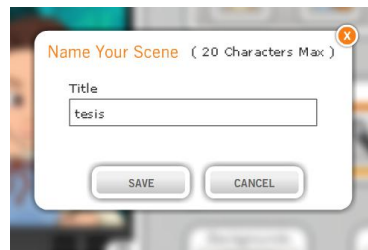


Ilustración 234: Save

- m) Luego se espera mientras carga

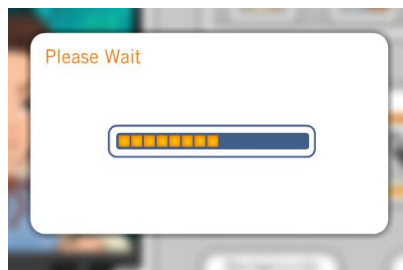
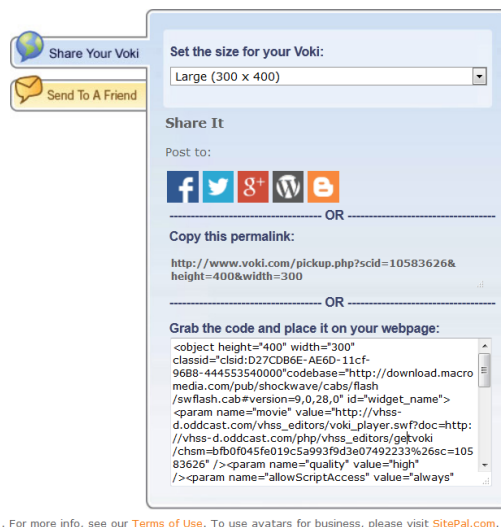


Ilustración 235: Esperar mientras carga

- n) Se puede copiar el link y compartirlo:

<http://www.voki.com/pickup.php?scid=10583626&height=400&width=300>



. For more info, see our [Terms of Use](#). To use avatars for business, please visit [SitePal.com](#).

Ilustración 236: Link

O copiar el código embebido para ser insertado dentro de un sitio web o un blog.

- o) Ahora se puede observar con el link el avatar creado también se puede escuchar el mensaje escrito



Ilustración 237: Publicación

Recomendaciones:

- Potencia la creatividad y la imaginación al crear un personaje.
- Favorece la incorporación de las TIC en el aula y el desarrollo de la competencia digital.
- Aporta una manera diferente y divertida de exponer un contenido.
- Permite asumir distintos roles y tomar decisiones teniendo en cuenta diferentes perspectivas.
- Presenta el contenido a través de varios canales, como el visual o el auditivo, llegando más fácilmente al alumnado.

EVALUACIÓN:

Estimado docente, para comprobar lo aprendido, por favor realice las siguientes actividades:

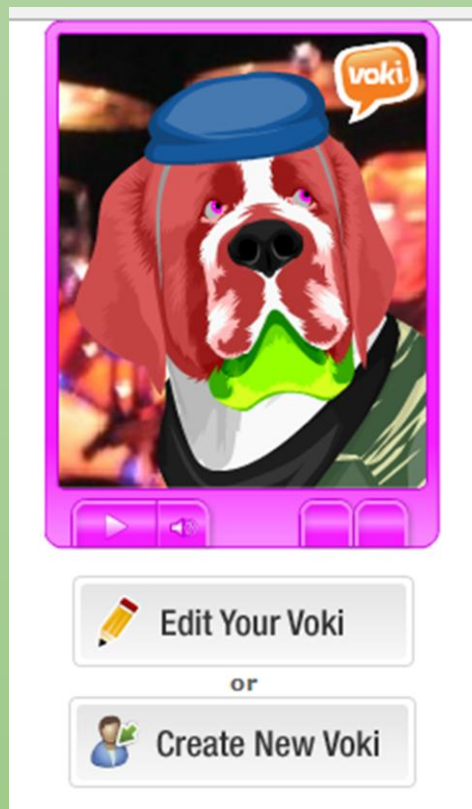
- Acceder a la dirección www.woki.com
- Seleccionar un avatar gracioso
- Cargar el siguiente texto en la ventana para que el avatar lo diga: **“Bienvenidos a las nuevas enseñanzas tecnológicas”**

SOLUCIÓN A LA EVALUACIÓN:

Link del avatar creado

<http://www.voki.com/pickup.php?scid=10720519&height=400&width=300>

Captura del trabajo realizado



Unidad cuatro

Herramientas de comunicación digital



Tema 14: Creación de un blog

Objetivo: Identificar las utilidades del blog como herramienta educativa

Contenido Científico

Blog Un blog, (también se conocen como weblog o bitácora), es un sitio web que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente. Habitualmente, en cada artículo, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. El uso o temática de cada blog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo, entre otros.

a) Acceder a Blogger

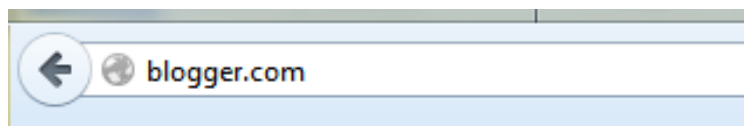


Ilustración 238: Acceder a blogger

b) Haga clic en 'CREAR CUENTA' y en la siguiente página rellenar los campos.



Ilustración 239: Creación de cuenta

c) Clic en volver a blogger para la creación del blog


Blogger™

1 CREAR CUENTA ▶ 2 ASIGNAR UN NOMBRE AL BLOG ▶ 3 ELEGIR UNA PLANTILLA

1 Crear una cuenta de Google

Google Accounts

Este proceso creará una cuenta de Google que podrá utilizar con otros servicios de Google. Si ya tiene una cuenta de Google, por ejemplo de Gmail, Grupos de Google u orkut, por favor [primero acceda a ella](#).

Dirección de correo electrónico (ya tiene que existir)	<input type="text"/>	Deberá utilizar esta dirección para acceder a Blogger y a otros servicios de Google. Jamás la compartiremos con terceros sin su permiso.
Volver a escribir la dirección de correo electrónico	<input type="text"/>	Vuelva a escribir su dirección de correo electrónico para asegurarse de que no ha cometido ningún error ortográfico.
Introducir una contraseña	<input type="password"/>	Debe contener como mínimo 8 caracteres.
Volver a escribir la contraseña	<input type="password"/>	
Mostrar nombre	<input type="text"/>	Nombre utilizado para firmar sus entradas del blog
Cumpleaños	<input type="text"/>	DD/MM/AAAA (por ejemplo, "16/03/2010")
Verificación de la palabra	 <input type="text"/>	Escriba los caracteres que se ven en la imagen de la izquierda.
Aceptación de las condiciones	<input type="checkbox"/> Acepto las Condiciones del servicio .	Indique que ha leído y comprende las condiciones de servicio de Blogger.

CONTINUAR

Ilustración 240: Creación de blogger

d) Haga clic en continuar

The screenshot shows the Blogger 'Asignar un nombre al blog' (Assign a name to the blog) step. The interface includes a progress bar at the top with three steps: 1. CREAR CUENTA, 2. ASIGNAR UN NOMBRE AL BLOG (current), and 3. ELEGIR UNA PLANTILLA. The main content area has a title field labeled 'Titulo del blog' with the text 'Blog y Blogger' and a description field labeled 'Dirección del blog (URL)' with the text 'http://informatica-blogyblogger.blogspot.com'. Below the URL field is a link 'Comprobar la disponibilidad' and a note: 'La URL que selecciones es la que utilizarán los usuarios para acceder a tu blog. Más información'. At the bottom right is a large orange arrow button labeled 'CONTINUAR'.

Ilustración 241: Continuar

e) Pulsar en Continuar y elegir una plantilla o modelo de presentación para el blog y luego clic en continuar.

The screenshot shows the Blogger 'Elegir una plantilla' (Choose a template) step. The progress bar at the top shows step 1 as 'ASIGNAR UN NOMBRE AL BLOG' and step 2 as 'ELEGIR UNA PLANTILLA' (current). The main content area displays four template preview cards: 'Minima', 'Minima Black', 'Dots', and 'Son of Moto'. Each card includes a 'Creada por: Blogger' credit and a 'vista preliminar de la plantilla' link. To the right of the templates is a text box explaining that users can personalize the design and change the template. At the bottom right is a large orange arrow button labeled 'CONTINUAR'.

Ilustración 242: Plantilla

f) Terminado el proceso de alta de la cuenta y de tu Blog

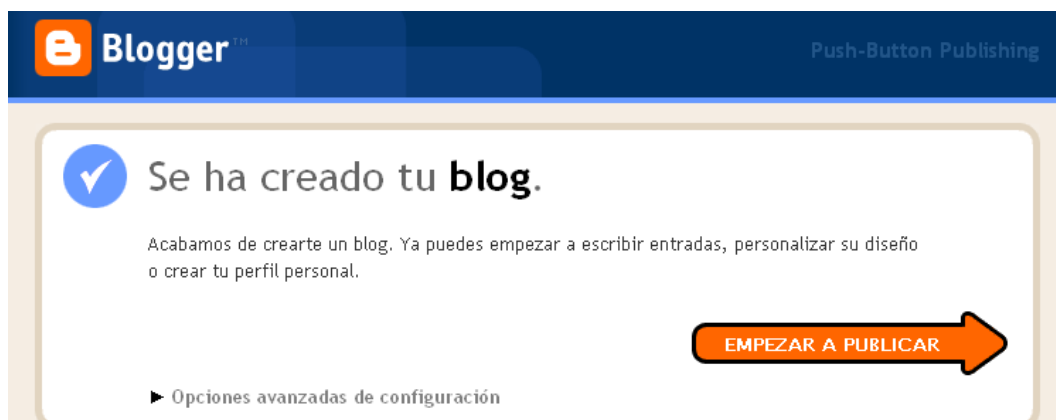


Ilustración 243: Cuenta

Creación de entradas en blog

a) Para crear entradas, simplemente se tendrá que darle un Título al mismo y escribir el contenido del mismo en el pequeño editor. En este editor se puede elegir: el tipo y tamaño de letra, el aspecto (negrita, cursiva y color), poner enlaces a otras páginas, la alineación y numeración de los párrafos y añadir imágenes.

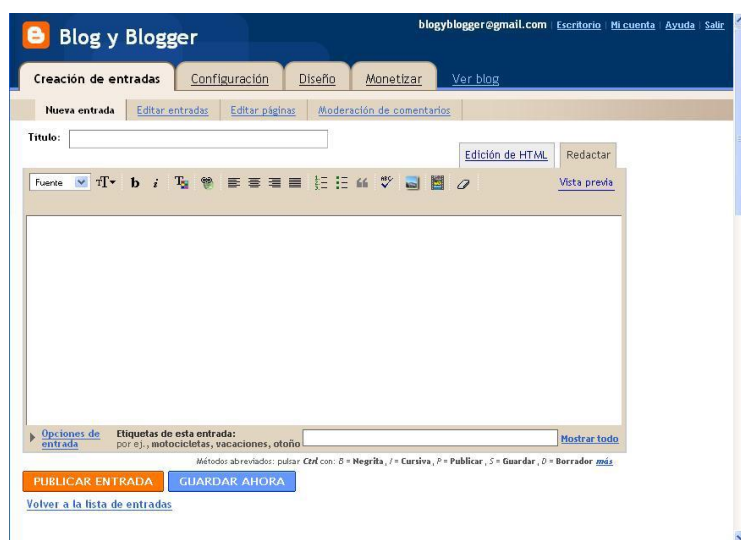


Ilustración 244: Formato

b) Para insertar una imagen realizar lo siguiente:



Elegir la imagen y su posición respecto al texto

Y finalmente pulsar en subir la imagen.

Ilustración 245: Insertar

c) Una vez terminada la publicación realizar lo siguiente:

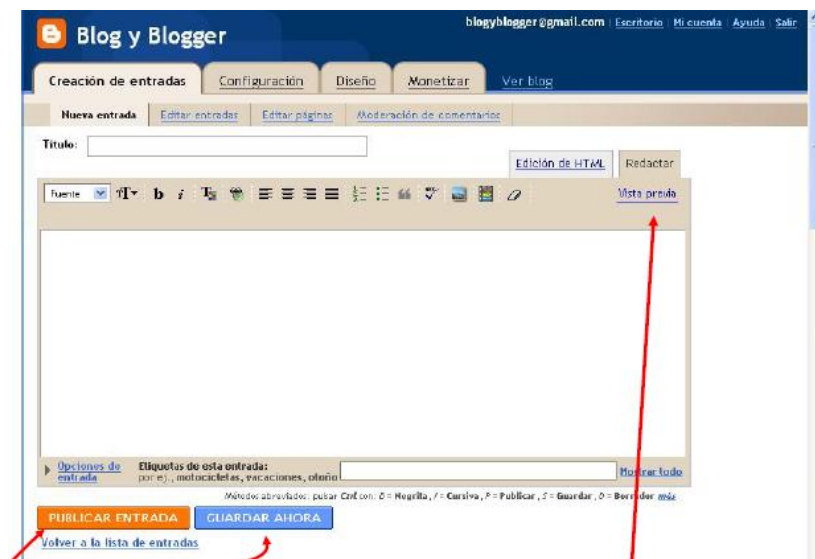


Ilustración 246: Siguiente

Ver cómo va quedar antes de publicarlo pulsando en el enlace: **Vista Previa**

Guardar ahora para posibles modificaciones posteriores pulsando sobre **Publicarlo en el blog**

- d) Si se publica la entrada, este se envía a al blog para ser visualizado, apareciendo la siguiente pantalla



Ilustración 247: Visualización

- e) Dar clic en ver entrada y se verá la publicación como se ve para las personas que entren al blog.



Ilustración 248: Blog

Herramientas de Blogger.

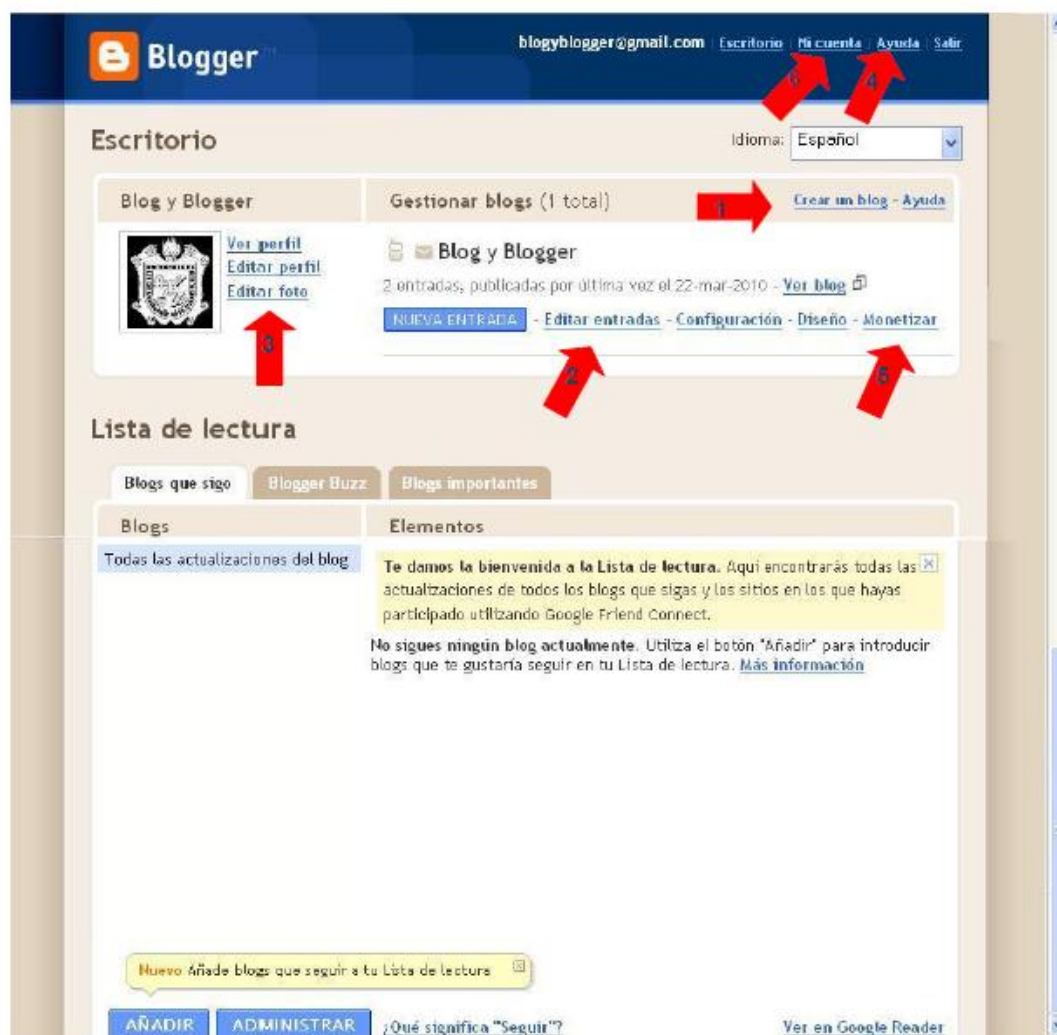


Ilustración 8: Panel de control de administración de Blogs

Ilustración 249: Blogger

1	Crear nuevos blogs con el mismo usuario, y así disponer de varios diarios con diferentes temáticas cada uno.
2	Editar Blog
3	Modificar perfil de usuario, cambiar la contraseña de acceso, cambiar el idioma e incluso añadir una foto a tu perfil
4	Acceder a la ayuda de Blogger

5	Activar el servicio AdSense de Google para ganar dinero con el blog
6	Modificar tu cuenta en Blogger: Modificar la contraseña, Cambiar opciones de recuperación de contraseña, acceder a tu cuenta en google.

Diseño:

Desde esta pestaña se podrá:

- Modificar los elementos de la página: cabecera, gadgets,
- Modificar Fuentes y colores
- Edición de HTML
- Elegir nueva plantilla

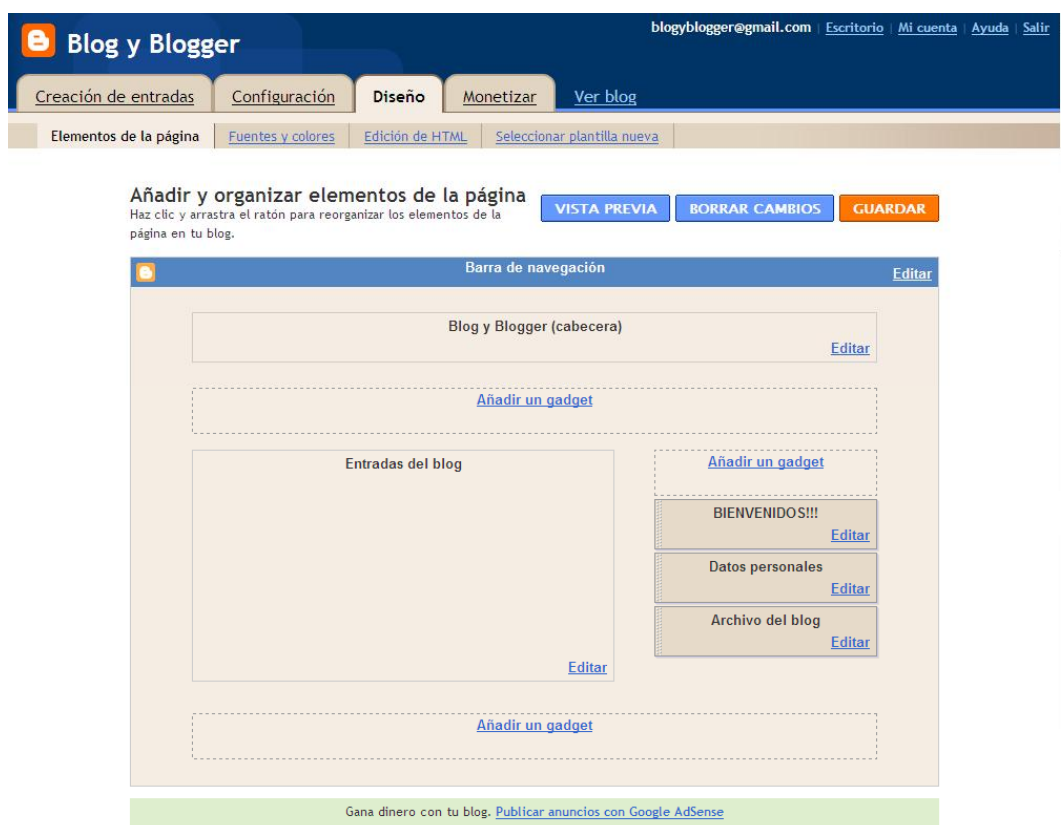


Ilustración 250: Plantilla

-

b) Al editar la cabecera: puede cambiar el título del blog, se puede añadir una imagen, descripción.

[illegible]

208

Añadir gadget: es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez. Puedes añadir gadgets donde la página te lo permita. Al agregar un gadget solo es necesario insertar los datos y guardar.

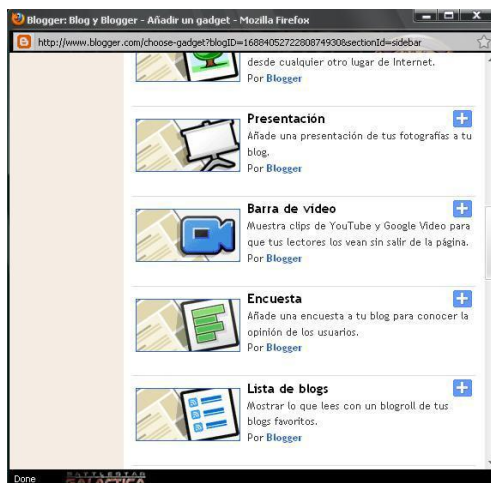


Ilustración 253: Gadget

Aquí se tiene la opción de modificar la fuente y colores de ciertos aspectos del blog: color de fondo, texto, enlace,

En la parte inferior proporciona una vista previa del blog de lo que se está modificando.

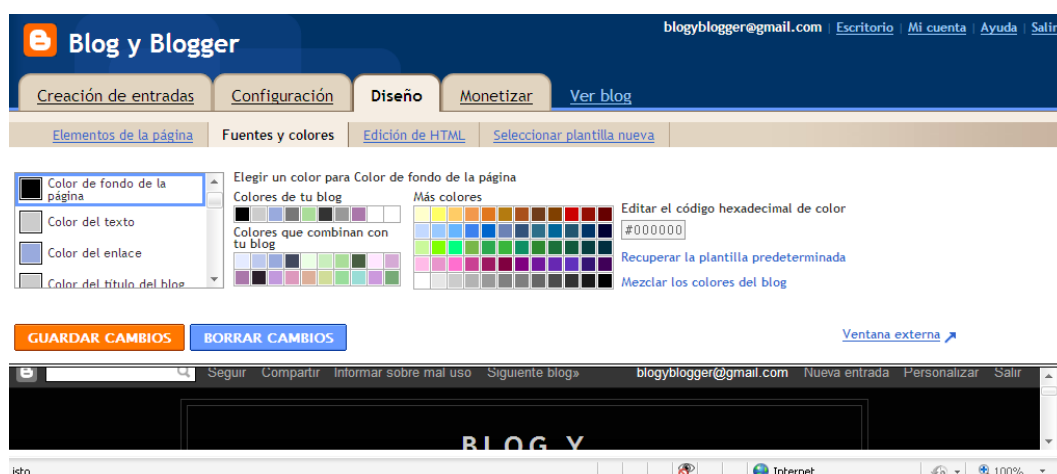


Ilustración 254: Formato

c) Para salir clic en la parte superior derecha:



Recomendaciones:

- Facilidad de uso: las plataformas para crear blogs y publicar han sido hechas para mejorar la publicación de contenidos, de hecho basadas para usarse como diario virtual.
- Alcance de la audiencia: como un blog tiene por plataforma Internet, es relativamente fácil llegar a las personas sea cual sea su ubicación geográfica, así que se puede hacer llegar la información a quien se desee.
- Compartir conocimientos: una buena forma de ayudar al mundo es compartir lo que se sabe.
- Beneficio económico: se puede sacar también algún provecho económico de diversas formas, hasta puedes dar a conocer algún producto o servicio que ofrezcas.

Tema 15: Wiki

Objetivo: Definir la importancia de compartir conocimientos en la red

Contenido Científico

Wiki: Sistema de trabajo informático utilizado en los sitios web que permite a los usuarios modificar o crear su contenido de forma rápida y sencilla.

a) Acceder a la siguiente dirección web

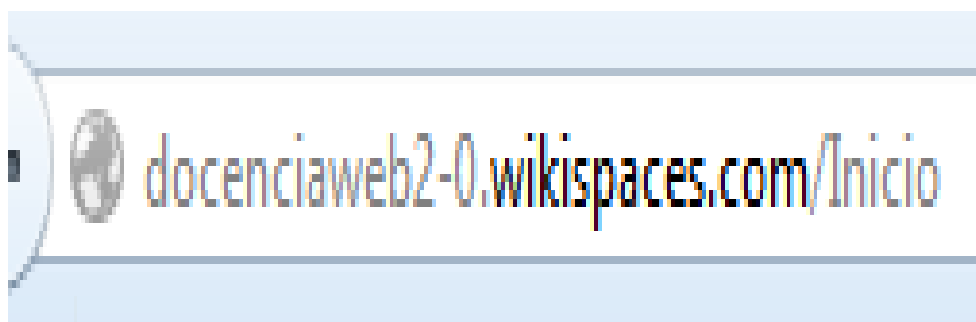


Ilustración 255: Dirección web

b) Registro y creación del wiki

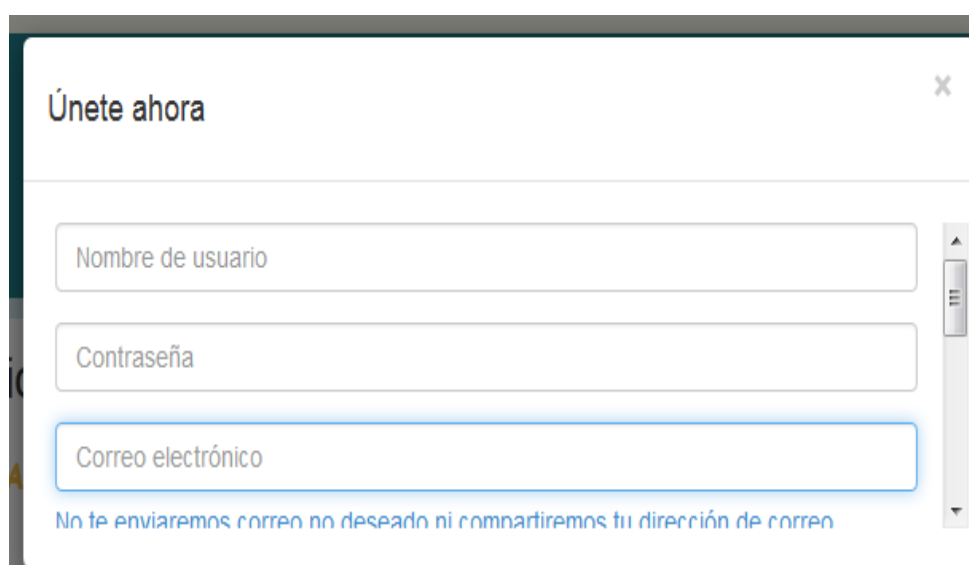
A screenshot of a registration form titled "Únete ahora" (Join now) in a dark blue font. The form is enclosed in a white box with a dark blue border. It features three input fields: "Nombre de usuario" (Username), "Contraseña" (Password), and "Correo electrónico" (Email). The "Correo electrónico" field is highlighted with a blue border. Below the fields, there is a line of small blue text: "No te enviaremos correo no deseado ni compartiremos tu dirección de correo" (We will not send you spam or share your email address). A small "x" icon is in the top right corner of the form.

Ilustración 256: Registro

c) Llenar los campos

Únete ahora

sadmaj006

.....

sadmaj006@gmail.com

No te enviaremos correo no deseado ni compartiremos tu dirección de correo electrónico.

¿Crear un Wiki?

☐ No

☒ Si

Crear un wiki ahora o después de registrarse.

Your Industry

Enseñanza Superior

Únete Already have an account? Sign in.

Ilustración 257: Llenar los campos

d) Haga clic en si a la pregunta si desea crear un wiki

¿Crear un Wiki?

☐ No

☒ Si

Crear un wiki ahora o después de registrarse.

Your Industry

Enseñanza Superior

Únete Already have an account? Sign in.

Ilustración 258: Crear un wiki

e) Haga clic en únete



Ilustración 259: Únete

f) Llenar todos los campos

Ilustración 260: Llenar todos los campos

g) Haga clic en crear

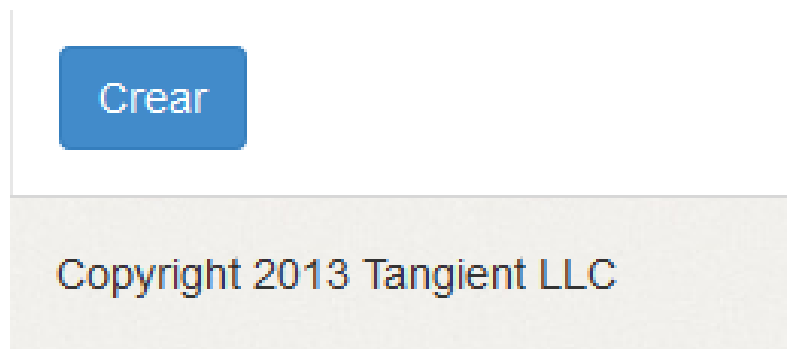


Ilustración 261: Crear

h) En la pantalla principal

Cargar el archivo para compartirlo



The screenshot displays the Wikispaces Classroom interface. At the top, a red navigation bar contains links for 'Miembros', 'Proyectos', 'Events', 'Assessment', and 'Ajustes'. Below this, a toolbar includes icons for 'Página', 'Archivo' (highlighted with a green paperclip icon), 'Discuss', 'Proyecto', and 'Event'. The main content area features a large box with the text 'Drag files here.' and a file size limit of '50 MB'. Below the box is an 'Add Files' button and a 'Subir' (Upload) button. To the right, a sidebar contains a 'Página de inicio' (Home) button, a 'pages' button, a 'changes' button, and a section for 'All Pages' with an 'editar navegación' (edit navigation) link. At the bottom, a 'Welcome to Your Classroom!' section provides instructions on how to use the platform, including announcing, scheduling, creating projects, adding pages, and assessing student engagement.

Archivo

Drag files here.

0 kb

Subir

Welcome to Your Classroom!
Your Wikispaces Classroom is like the wiki you know and love with a few neat new tricks:

- Announce, schedule, and discuss in your newsfeed at the bottom of this page.
- Create projects -- with optional start and end dates -- for assignments and topic areas.
- Add pages, files, and more from the top right of every page.
- Assess student engagement in real time.

Click edit at the top right of this section to add your own welcome message and information about your class.

Ilustración 262: Archivo para compartirlo

i) Subir el archivo

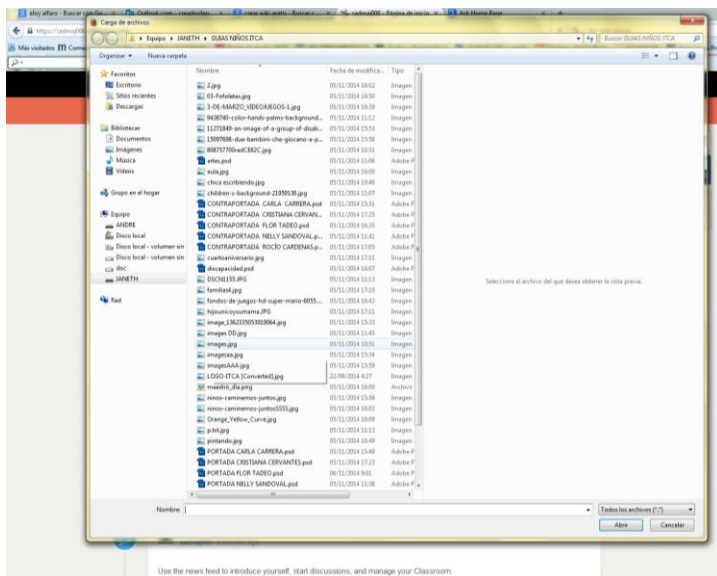


Ilustración 263: Subir el archivo

j) Haga clic en abrir

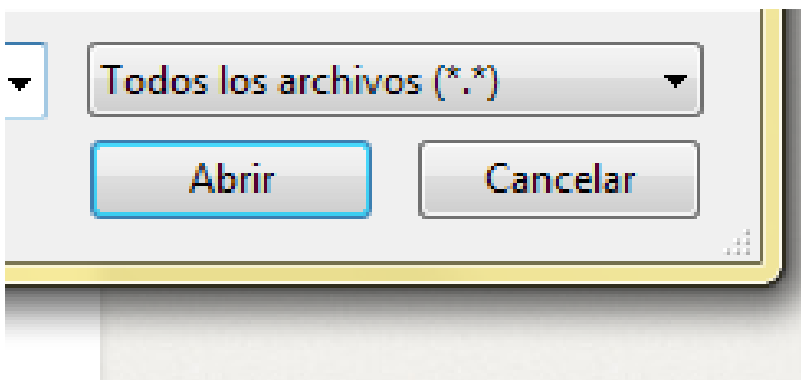


Ilustración 264: Abrir

k) Haga clic en subir

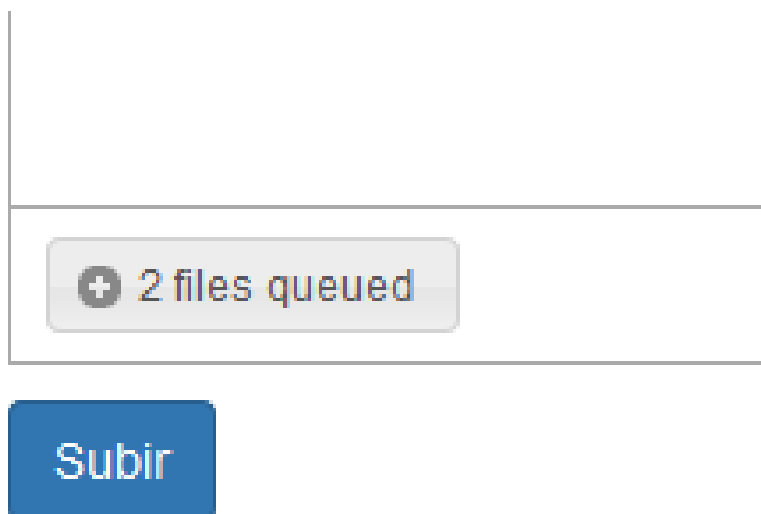


Ilustración 265: Subir

l) Esperar mientras carga el archivo

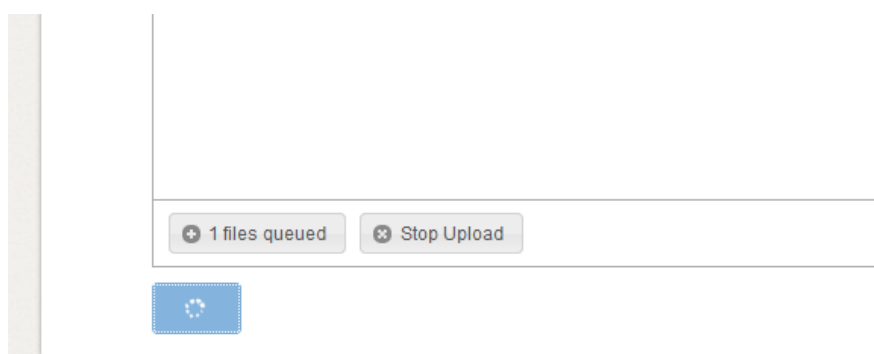


Ilustración 266: Cargar el archivo

m) Una vez subido el archivo se puede visualizar luego presionar cerrar sesión

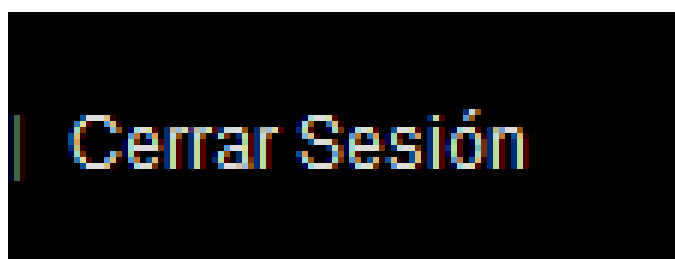


Ilustración 267: Cerrar sesión

Tema 16: Google Hangouts

Objetivo: Verificar la importancia de la tecnología en la comunicación

Contenido Científico

Hangouts permite mantener conversaciones entre dos o más usuarios, así como, al igual que en los Google+ Hangouts, es posible realizar video llamadas con hasta 15 personas en web y 10 personas desde un smartphone. Las conversaciones realizadas se archivan en la nube permitiendo con esto sincronizarlas entre diferentes dispositivos. Durante las conversaciones se pueden enviar caracteres emoticones y compartir fotografías, imágenes gif, la ubicación las cuales son almacenadas automáticamente en un álbum privado del servicio de fotos en el perfil de Google+ de cada usuario



Ilustración 268: Hangouts

Pasos para trabajar con Hangout:

- a) La manera más sencilla de acceder es entrar mediante la búsqueda desde google de la siguiente manera

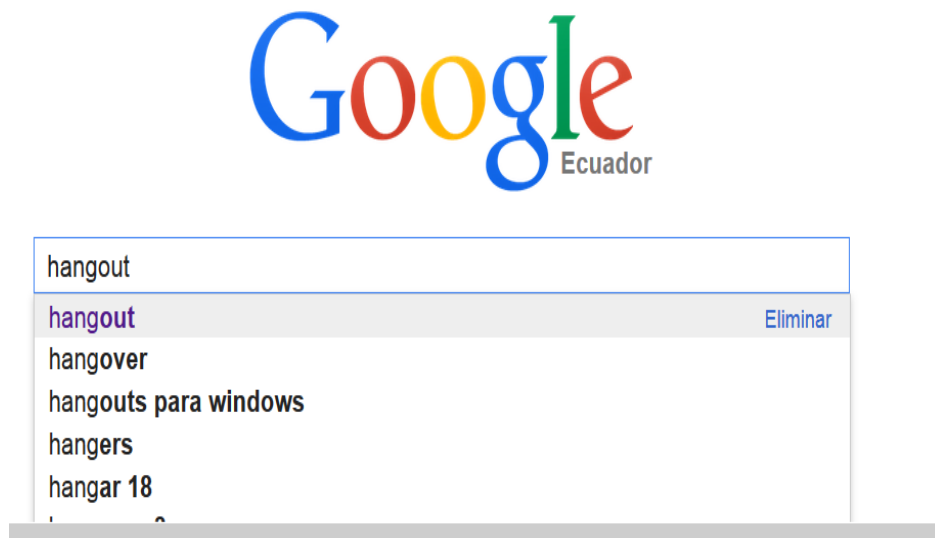


Ilustración 269: Búsqueda de google

- b) Entrar a la página y dar clic en acceder



Ilustración 270: Acceder

- c) Luego se añadirá amigos para poder mantener una video conferencia

Encuentra a tus amigos

Añade a personas que conoces para ver sus últimas actualizaciones. [Más información](#)

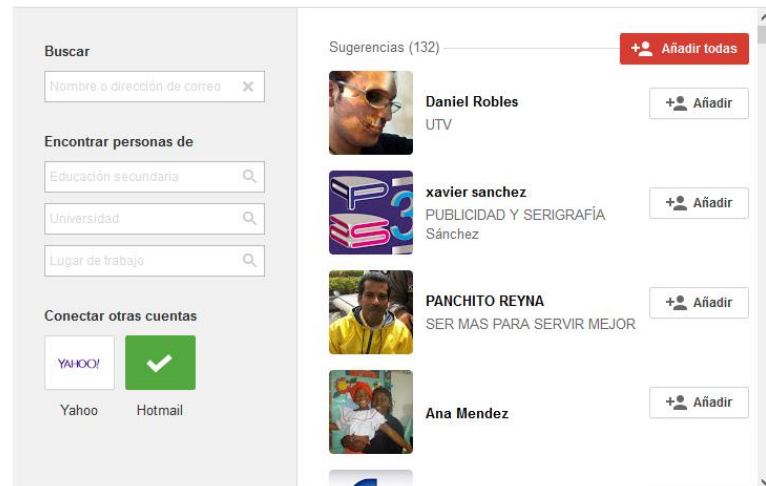


Ilustración 271: Añadir amigos

- d) Acceder a Google Hangouts desde gmail en el menú de la izquierda

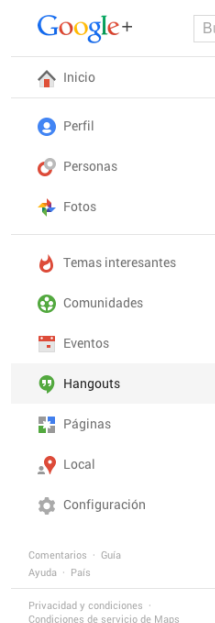


Ilustración 272. Acceder hangouts

e) Haga clic en hangout

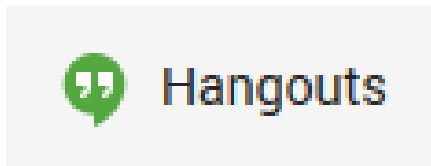


Ilustración 273: Hangout

f) Ahora configurar con un Smartphone y dar clic en android



Ilustración 274: Android

g) Programa un Hangout en directo así se tendrá la posibilidad de programar tu propia videoconferencia en Google Hangouts.

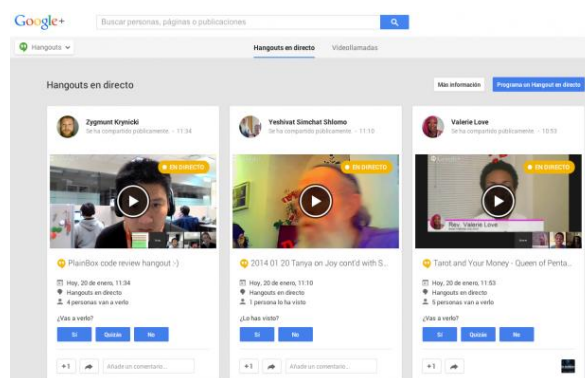







Ilustración 275. Programar video conferencia

- h) Clic sobre "**Programa un Hangout en directo**" y te aparecerá una ventana en la que podrás elegir a quién quieres invitar a este **Hangout** y una breve descripción del mismo.

Antes de iniciar una videollamada

- Verificar los requisitos del sistema para Hangouts.
- Asegurarse de tener el software más reciente para la cámara web.
- Obtener la mejor calidad de video, coloca una fuente de luz detrás de la cámara para estar bien iluminado. Las cámaras web no funcionan bien en ambientes con poca luz.
- Conectar un par de auriculares. Usa auriculares con micrófono incorporado para obtener la mejor calidad de audio posible.
- Descargar e instala la última versión del complemento de Hangouts.

Iniciar una videollamada

1. Abrir Hangouts en Gmail o Google+.
 - **Desde Gmail:** En la esquina inferior izquierda, haz clic en el ícono de Hangouts .
 - **Desde Google+:** En la esquina superior derecha, haz clic en el ícono de Hangouts .
2. Seleccionar una persona de la lista de Hangouts. También puedes hacer clic en el botón de buscar  e ingresar un nombre o una dirección de correo electrónico. Cuando encuentres a la persona que se busca, haz clic en su nombre.
 - Si desea iniciar una videollamada grupal, marca las casillas frente a los nombres de varias personas y haga clic en el ícono de video  para iniciar una videollamada.
3. Haz clic en el ícono de video .

Guardar un marcador a la videollamada


Cada vez que inicias una videollamada, puedes guardar un vínculo directo para compartirla con los contactos o para iniciar una llamada de nuevo en cualquier momento.

1. Ir a la ventana de la videollamada.
2. En la parte inferior de la ventana de la videollamada, haz clic en el cuadro en el que se encuentra el vínculo para compartir.
3. Para copiar el vínculo, haz clic en **Comando + C** (para los teclados Mac) o en **Control + C** (para las PC y Chromebook).
4. Finalmente, pegar el vínculo en un correo electrónico, una ventana de chat o donde sea que desees guardar o compartir la información de la videollamada. Para pegar el vínculo, haz clic en **Comando + V** (para los teclados Mac) o en **Control + V** (para las PC y Chromebook).

Recuerde que cuando inicias otra sesión de videollamada con un vínculo marcado, los parámetros de configuración no están guardados, como, por ejemplo, los contactos ignorados. Por lo tanto, debes modificar la configuración de cada videollamada.

Agregar personas una vez iniciada la videollamada

Cualquier participante del Hangout puede agregar a otras personas una vez iniciada la videollamada.

1. Haga clic en el botón de invitar personas  en la parte superior de la ventana de la videollamada.
2. Escribir el nombre de una persona o de un círculo.
3. Haz clic en **Agregar personas** para enviar notificaciones a las personas que elijas.

Puede invitar a todas las personas que desees, pero no puedes tener más de nueve participantes juntos en el Hangout. A los usuarios que intenten ingresar una vez superada esta cantidad, se les informa que el Hangout está completo. Sin embargo, puedes transmitir el video para más de nueve personas a través de Hangouts en vivo.

Información a tener en cuenta para las videollamada

- Cualquier persona que tenga una cuenta de Google puede unirse a una videollamada.
- En estos casos, necesitas una cuenta de Google+ además de la cuenta de Google:
 - **Para unirte a una videollamada grupal a la que no estás invitado.** Necesitas una cuenta de Google+ para unirte a un Hangout de video en Google+ o para unirte a una videollamada a la que, aunque no te invitaron, tienes acceso porque alguien compartió el vínculo contigo.
 - **Para acceder a las aplicaciones de las videollamadas grupales**, como, por ejemplo, a las aplicaciones Preguntas o Escaparate. Aunque no tengas una cuenta de Google+, puedes usar el chat en grupo y compartir tu pantalla dentro de la videollamada en grupo.

Modificar la configuración y usar las aplicaciones durante la videollamada

Las videollamadas están disponibles en la vista de pantalla completa. Puede cambiar las opciones de videollamada y usar las aplicaciones durante el Hangout:

- **Barra de herramientas:** Para ver las opciones de videollamada, como silenciar los sonidos o desactivar el feed de video durante la videollamada, desplaza el cursor a la parte superior central de la pantalla.

- **Aplicaciones:** Para ver las aplicaciones, como compartir en el escritorio durante la videollamada, desplace el cursor a la parte izquierda de la pantalla.

Recomendaciones:

- Los hangouts de Google+ están ayudando a las personas a reproducir las interacciones de la vida real pero en la web. Así se pueden usar en la vida cotidiana para coordinar reuniones familiares o fiestas con los amigos, también en la educación para el trabajo en equipo y en el ámbito laboral para los proyectos colaborativos. Tú también puedes usar los hangouts para iniciar una conversación en tiempo real con otros usuarios en cualquier parte del mundo a través de su chat de video, que te permite hablar simultáneamente con hasta 9 personas más. Sigue los pasos a continuación.

Quinta Unidad: Herramientas de evaluación en clase



Tema 17: Daypo

Objetivo: Definir la importancia de la evaluación online

Contenido Científico

Daypo es una herramienta on line (que posee una versión off line) para crear test a través de preguntas de selección múltiple, verdadero o falso, cotejo, emparejamiento y que perfectamente se puede utilizar para generar evaluaciones de respuesta cerrada.

Pasos para crear un test en daypo:

- a) Ingresar a la dirección www.daypo.com

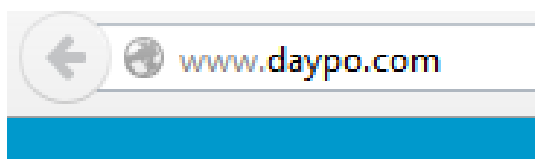


Ilustración 276: Daypo.com

- b) Registrarse. Ingresar como usuario nuevo.

A screenshot of the 'Nuevo Registro' (New Registration) form on the Daypo website. The form is titled 'Nuevo Registro' in blue. Below the title, it says 'Rellene el siguiente formulario para crear una cuenta' and 'Hasta que no valide el correo que le enviamos sus tests no serán visibles, ni podrá escribir mensajes en el foro.' The form contains several fields: '* Usuario:' with the value 'jaimepatito', '* PassWord:' and '* Repetir PassWord:' both with masked characters, '* Correo electrónico:' with the value 'posar2002@yahoo.es', '* Nombre:' with the value 'patricio casar', 'Sexo:' with radio buttons for 'Hombre' (selected) and 'Mujer', 'Fecha de Nacimiento:' with fields for 'Dia:', 'Mes:', and 'Año:', 'Ciudad:', 'País:' with a dropdown menu showing 'Ecuador', and 'Pagina Web propia:'. There are two checkboxes: 'Recibir correo con información de como evolucionan mis tests' and 'Recibir en mi correo tests propuestos por la página Daypo para mejorar mis capacidades intelectuales', both of which are checked. Below these is a 'Código de seguridad' field showing '25780' and a 'Generar otro código' link. At the bottom, there is a field '* Escriba el código:' with the value '25780' and a checked checkbox 'Acepto las condiciones de uso (Leer condiciones)'. An 'ENVIAR' button is at the very bottom.

Ilustración 277: Registro

c) Clic en nuevo proyecto

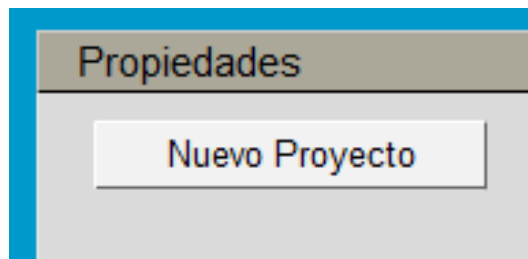


Ilustración 278: Nuevo proyecto

d) Rellenar los campos solicitados

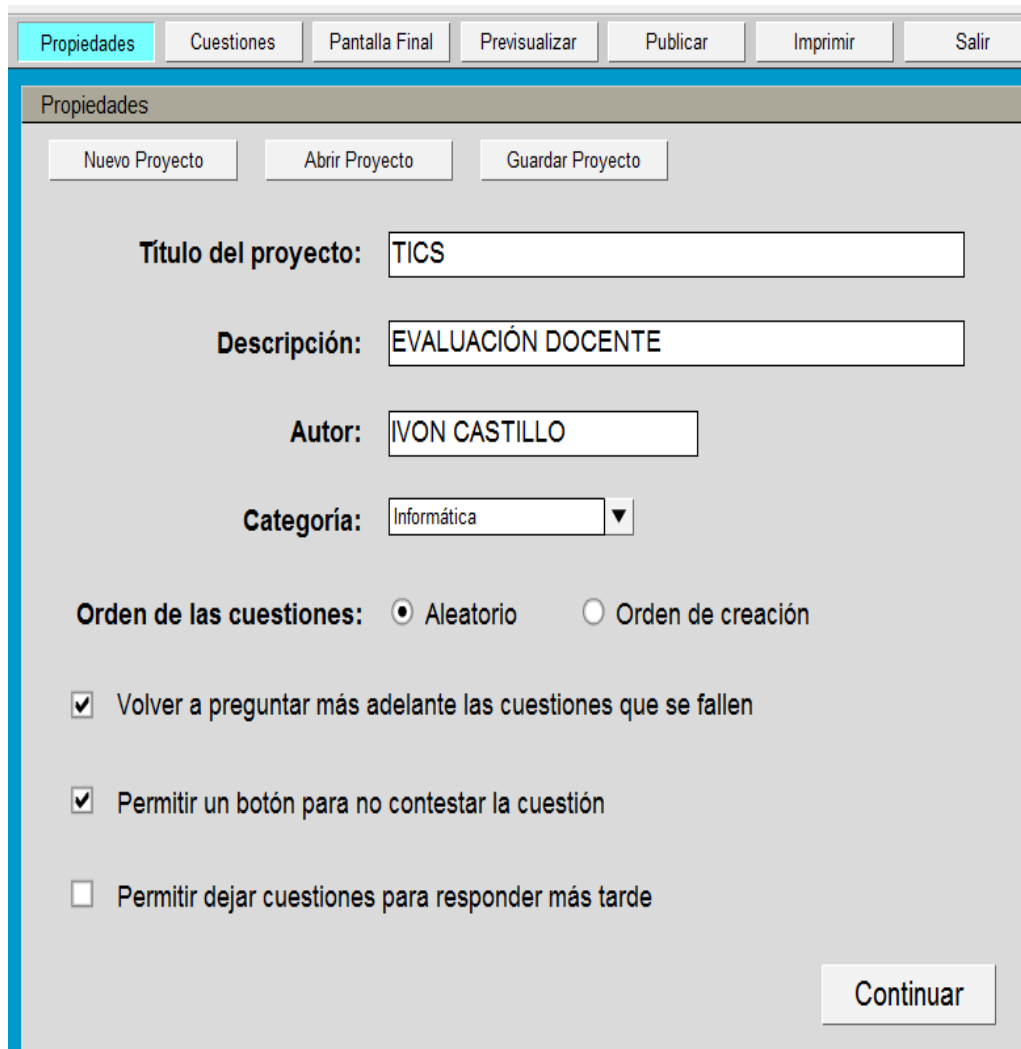
A screenshot of the 'Propiedades' window. At the top, there is a horizontal menu with tabs: 'Propiedades' (highlighted), 'Cuestiones', 'Pantalla Final', 'Previsualizar', 'Publicar', 'Imprimir', and 'Salir'. Below the menu, there are three buttons: 'Nuevo Proyecto', 'Abrir Proyecto', and 'Guardar Proyecto'. The main area contains several form fields: 'Título del proyecto:' with the value 'TICS'; 'Descripción:' with the value 'EVALUACIÓN DOCENTE'; 'Autor:' with the value 'IVON CASTILLO'; and 'Categoría:' with a dropdown menu showing 'Informática'. Below these fields, there are three options for 'Orden de las cuestiones:': a selected radio button for 'Aleatorio', and two unselected radio buttons for 'Orden de creación'. At the bottom, there are three checkboxes: 'Volver a preguntar más adelante las cuestiones que se fallen' (checked), 'Permitir un botón para no contestar la cuestión' (checked), and 'Permitir dejar cuestiones para responder más tarde' (unchecked). A 'Continuar' button is located at the bottom right.

Ilustración 279: Campos solicitados

e) Haga clic en continuar

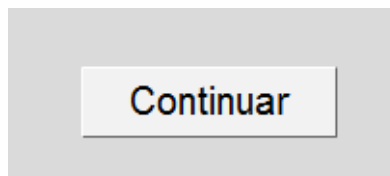
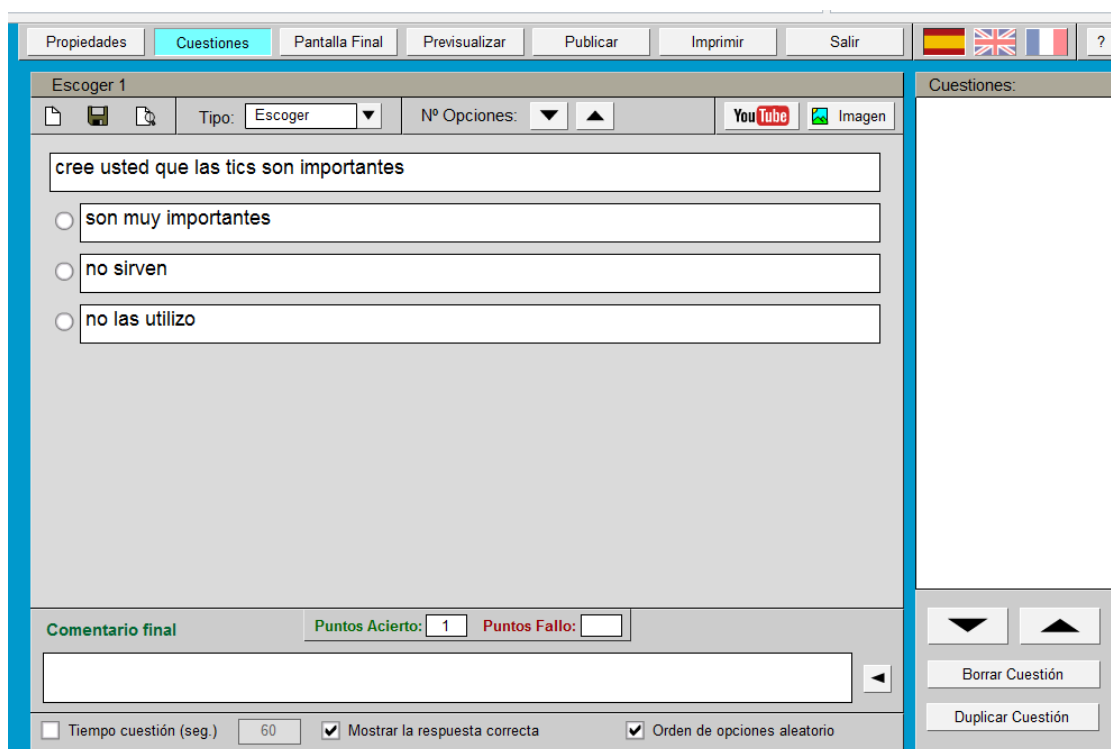


Ilustración 280: Continuar

f) En la siguiente pantalla se podrá elegir las actividades y el tipo de evaluación que se puede utilizar



The screenshot shows a software interface for creating a quiz question. At the top, there is a navigation bar with tabs: "Propiedades", "Cuestiones" (highlighted), "Pantalla Final", "Previsualizar", "Publicar", "Imprimir", and "Salir". To the right of the tabs are flags for language selection (Spanish, English, French) and a help icon (?).

The main area is titled "Escoger 1". It contains a "Tipo:" dropdown menu set to "Escoger", a "Nº Opciones:" dropdown menu, and icons for "YouTube" and "Imagen". Below this is a text input field containing the question: "cree usted que las tics son importantes". Underneath the question are three radio button options: "son muy importantes", "no sirven", and "no las utilizo".

At the bottom of the main area, there is a "Comentario final" section with a text input field. To its right, there are fields for "Puntos Acierto:" (set to 1) and "Puntos Fallo:". At the very bottom, there are checkboxes for "Tiempo cuestión (seg.)" (set to 60), "Mostrar la respuesta correcta", and "Orden de opciones aleatorio".

On the right side of the interface, there is a vertical panel titled "Cuestiones:". It contains a list of questions (currently empty) and two buttons at the bottom: "Borrar Cuestión" and "Duplicar Cuestión".

Ilustración 281: Elegir las actividades

Una vez abierta la página principal, dar clic en la parte izquierda, arriba, en “Crear nuevo test”.

Ilustración 282: Nuevo test

Aquí es dónde comenzaremos a crear nuestro test; para empezar haremos lo siguiente:

1. Dar clic en “Nuevo proyecto”.
2. Poner el título del test.
3. Una descripción del test.
4. Elegir una categoría para el test, que en este caso sería idiomas.
5. Elegir el orden en el que van a salir las cuestiones.
6. Por último, permitir dejar cuestiones para responder más tarde.
7. Continuar.

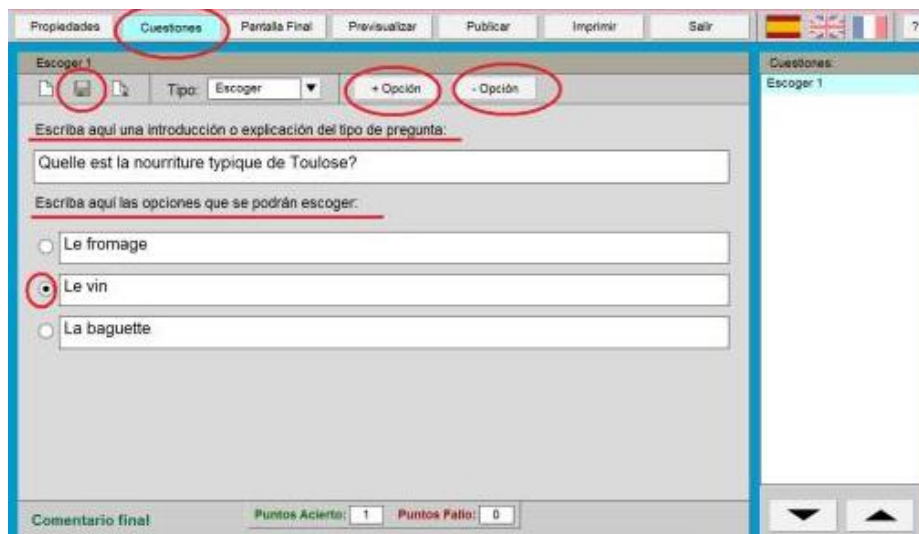


Ilustración 283: Cuestiones

Ahora, se elaborará las cuestiones, dando clic en la parte superior en el recuadro que pone “Cuestiones”. En el primer recuadro, escribir la pregunta. A continuación, debajo, escribir las respuestas; si se quiere añadir o quitar respuestas, seleccionar los dos recuadros situados arriba (+Opción/-Opción). Una vez que se han escrito las preguntas y las respuestas, dar clic sobre la respuesta correcta y le daremos a guardar, que es el icono con forma de disco situado en la parte superior izquierda.



Ilustración 284: Previsualizar

Si se quiere ver el aspecto que tiene el test, dar clic en “Previsualizar”. El tipo test mostrará los aciertos y los errores.

The screenshot shows the 'Escoger 2' (Choose 2) question editor. At the top, there is a navigation bar with tabs: 'Propiedades', 'Cuestiones', 'Pantalla Final', 'Previsualizar', 'Publicar', 'Imprimir', and 'Salir'. The 'Cuestiones' tab is active. Below the navigation bar, the question type is set to 'Escoger' with a dropdown menu. There are buttons for '+ Opción' and '- Opción'. The main area contains a text input for the question: '¿Qué es típico de París?'. Below this, there are three radio button options: 'Le croissant', 'Les crêpes' (which is selected), and 'Le vin'. At the bottom, there is a 'Comentario final' field and a status bar showing 'Puntos Aciertos: 1' and 'Puntos Fallo: 0'. On the right side, there is a list of questions: 'Escoger 1' and 'Escoger 2'.

Ilustración 285: Aciertos

Para escribir más preguntas en el test, en la parte derecha, aparece un recuadro en el cual, dar clic en duplicar pregunta, “Escoger 2” y volver a seguir los mismos pasos de antes.

The screenshot shows the 'Pantalla Final' (Final Screen) configuration interface. At the top, the same navigation bar is present, but the 'Pantalla Final' tab is active. The main area displays summary statistics: 'Total Cuestiones = 2', 'Máximos puntos = 2', and 'Mínimos puntos = 0'. Below these, there are five checkboxes, all of which are checked: 'Mostrar puntuación final.', 'Mostrar Porcentajes.', 'Mostrar Tiempo empleado.', 'Añadir APTO con una puntuacion de al menos: 50 %', and 'Añadir Calificación Académica (Suficiente, Bien, Notable...)'. There is a text input field for 'Añadir comentario:'. On the right side, the same list of questions is shown: 'Escoger 1' and 'Escoger 2'.

Ilustración 286: Preguntas

Una vez que se ha terminado de elaborar todas las preguntas con sus respuestas, dar clic en “Pantalla final”, y se puede elegir varias opciones como mostrar la puntuación final del test, mostrar porcentajes, mostrar tiempo empleado en realizar el test, añadir APTO o NO APTO, añadir calificación académica etc...

Ya terminados todos los apartados del test, ahora se lo publicara. Para ello, se debe registrar. Basta con poner un nombre de usuario, que puede ser el nombre del grupo, una contraseña y enviar.



Ilustración 287: Registro

Una vez que aparezca este mensaje en la página, faltará validar la cuenta para que el test sea visible para otras personas.

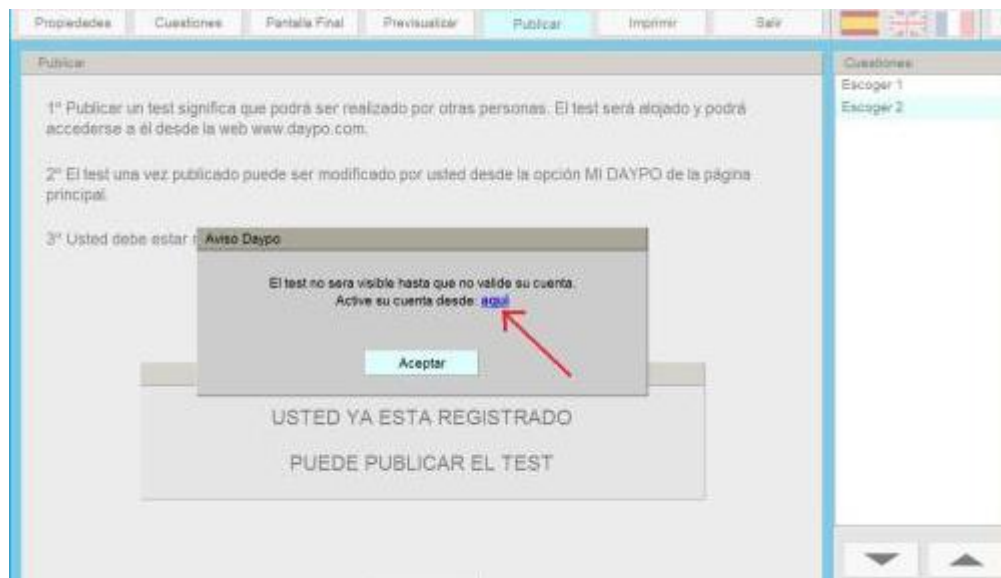


Ilustración 288: Publicar

Este es el mensaje que confirma que la cuenta esta activada. Si da clic arriba en “Mi daypo, aparecerá el test que del grupo creado.



Ilustración 289: Activación

Una vez que aparece vuestro test, arriba en la barra de direcciones encontraréis la dirección para acceder directamente a él.

Clic en pantalla final para observar la manera en la que se evaluará

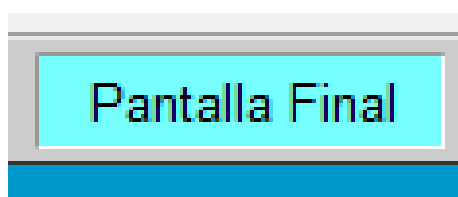


Ilustración 290: Pantalla final

Ilustración 291: Pantalla final

g) Haga clic en publicar

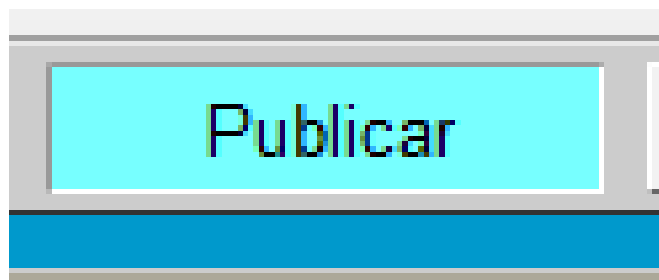


Ilustración 292: Publicar

- h) Una vez publicado se puede compartir el link y los estudiantes podrán contestar el test

Previsualizar

cree usted que las tics son importantes

☐ son muy importantes

☐ no sirven

☐ no las utilizo

Tiempo
59

No Contestar

Contestar

Ilustración 293: Compartir el link

Examtime

Objetivo: Observar la importancia de las herramientas web en la creación de mapas mentales.

Contenido Científico

Exatime es una herramienta de online que facilita la creación de mapas conceptuales, mapas mentales u otros tipos de herramientas que permiten el desarrollo en cualquier campo de estudio

a) Ingresar www.exatime.com

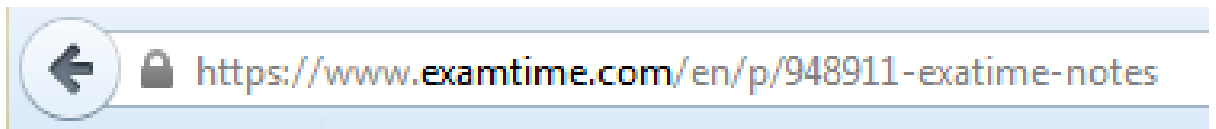


Ilustración 294: dirección

Hay que recalcar que se debe realizarlo en google chrome no en mozilla.

b) Registrar una cuenta

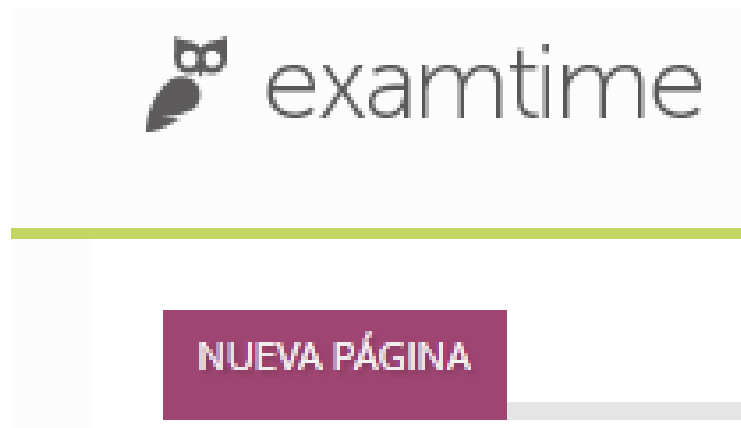


Ilustración 295: Nueva pagina

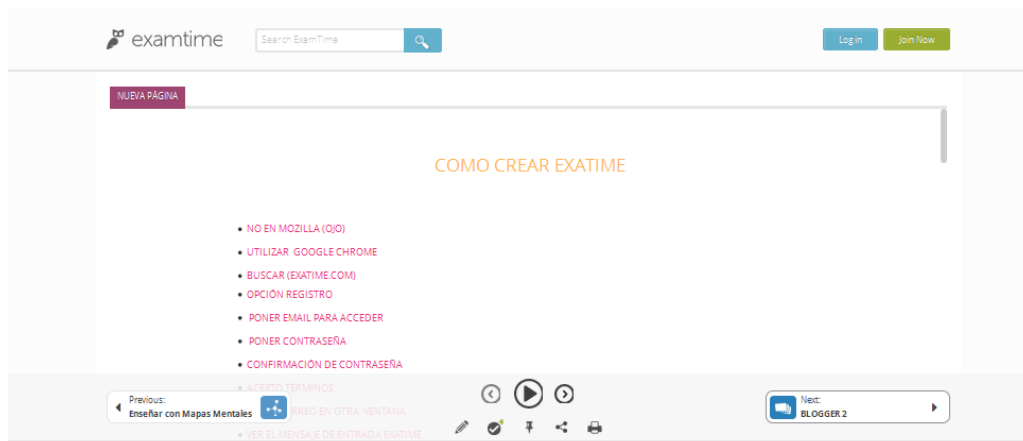


Ilustración 296: Ingresar exatime.com

c) Crear y elija la opción mapas mentales



Ilustración 297: Mapa mental

d) Al hacer clic en el nodo se visualiza lo siguientes opciones:



Ilustración 298: Mapa mental






ÍCONO	TEXTO
	El ícono en forma de clip te permite adjuntar otro recurso (Fichas de Memoria, Tests o Apuntes) al nodo para un acceso rápido.
	El ícono "T" controla el texto del nodo. De esta manera se puede hacer más grande, ponerlo en negrita, cursiva o cambiar su color.
	Adjuntar una pequeña nota a cada nodo
	El círculo de color permite cambiar el color del nodo actual y todas sus ramificaciones. Usar la barra para seleccionar el color.
	El ícono "x" elimina el nodo (y cualquier nodo conectado al mismo).



Ilustración 299: Ejemplo

Qué más se puede hacer con examtime?

Trabajo en Grupo:

Los estudiantes podrían ser evaluados según los Mapas Mentales que han creado y pueden colaborar entre ellos para mejorarlos.

Proyecto Individual:

Ofrece también la posibilidad de trabajar individualmente a la hora de generar recursos de estudio. Una vez que el recurso está listo, se puede compartirlo de manera sencilla con amigos y grupos. Esto significa que

puede iniciar un grupo en Examtime e invitar a todos los estudiantes. Una vez que hayan acabado sus Mapas Mentales, estos pueden compartirlos en versión editable con el grupo, para que sus compañeros puedan usarlos para estudiar, evaluarlos o mejorarlos.

Brainstorming

Aunque tener un concepto central sobre el que trabajar es la manera tradicional de crear Mapas Mentales, éstos también pueden ser usados para realizar tormentas de ideas, también conocidas como brainstorming. La estructura de un Mapa Mental permite a estudiantes y docentes compartir ideas rápidamente y de manera visual. Uno de los mayores retos en una clase de estudiantes llenos de creatividad es encontrar un método para capturar todas esas ideas y el Mapa Mental permite precisamente esto.

Ficha de repaso

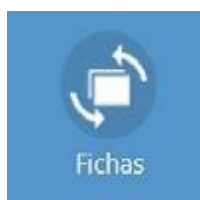


Ilustración 300: Ficha de repaso

Ficha Una Ficha de estudio, también conocida como Ficha de repaso o Flashcard, es una tarjeta con dos caras que se utiliza para estudiar y repasar conceptos, fechas, fórmulas, vocabulario, o cualquier otro contenido que se aprender. En el frente de la ficha se inserta un dato, pregunta, palabra, imagen etc., y en el revés se añade su explicación, traducción, sinónimo, o cualquier otra información que quiera retener en la memoria. Puede utilizarse también para presentar el vocabulario de un tema nuevo, crear un trivia, entre otras.

Cómo crear una Ficha con Examtime



Para crear una Ficha con Examtime se deben seguir los siguientes pasos: Ingresar a Examtime. Luego hacer clic en Crear y seleccionar Fichas.

Cuando inicia, aparece una ventana que nos permite: o Escribir el Nombre del recurso (0)

Añadir imagen, texto o ambos al frente de la ficha (1)

Añadir imagen, texto o ambos al revés de la ficha (2)

Subir imagen desde la computadora

Añadir al conjunto de Fichas (4)



Ilustración 301: Fichas con examtime

Cuando se sube una imagen, puedo decidir si la misma va sola, o acompañada de texto y además seleccionar si el texto va a la derecha, a la izquierda, arriba o debajo de la imagen.



Para eliminar una ficha debo hacer clic en la selección (1) y luego eliminarla (2)



Ilustración 302: Eliminar

Cómo guardar las Fichas?

Para guardar las fichas debo hacer clic en el botón de Guardar cambios que está al final de las "Fichas de este conjunto"



Ilustración 303: Guardar

Cómo editar mi Ficha

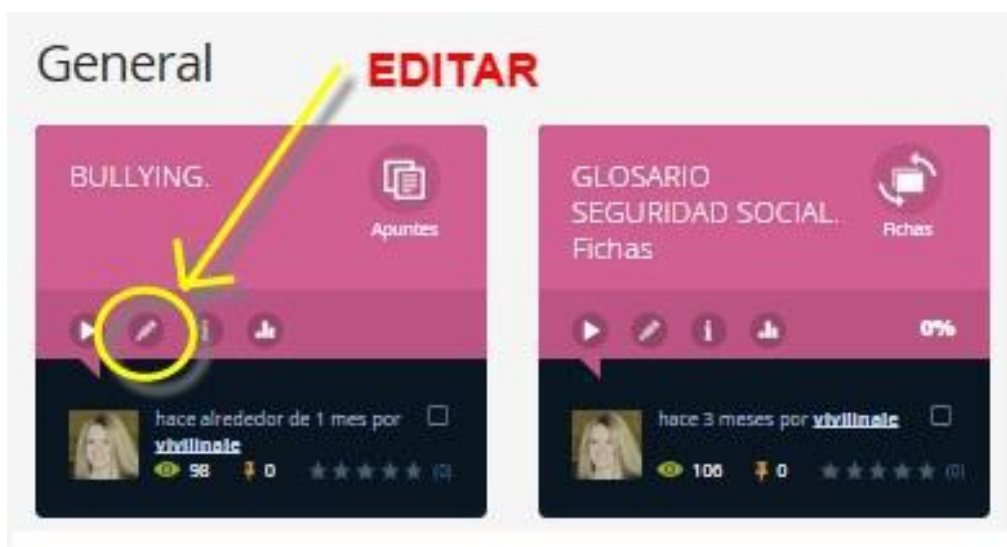


Ilustración 304: Editar

Para editar mi Ficha debo hacer clic en el botón de edición (lápiz).

1. Ingresar a Examtime.
2. Clic en Asignaturas.
3. Buscar el recurso que quiero modificar.

4. Hacer clic en el lápiz para editar.

Cómo compartir la Ficha

Para compartir el recurso se necesita su link.

Para obtener el link:

1. Si se está editando: hacer clic en el botón de compartir:



Ilustración 305: Compartir

2. Si se está viendo en modo visual, debajo del Recurso, en la barra de herramientas hacer clic en Compartir:

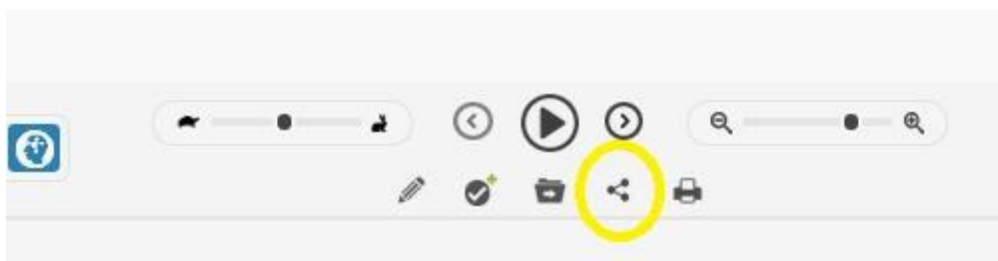


Ilustración 306: Modo Visual

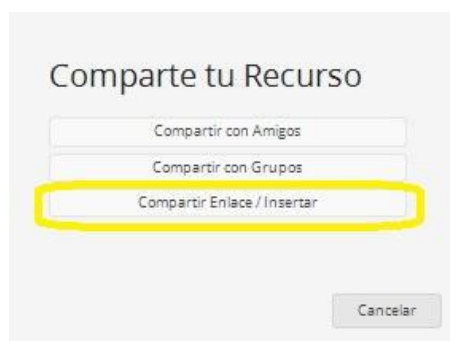


Ilustración 307: Comparte el recurso

En ambos casos se abrirá la siguiente ventana y se debe seleccionar:
Compartir Enlace/Insertar

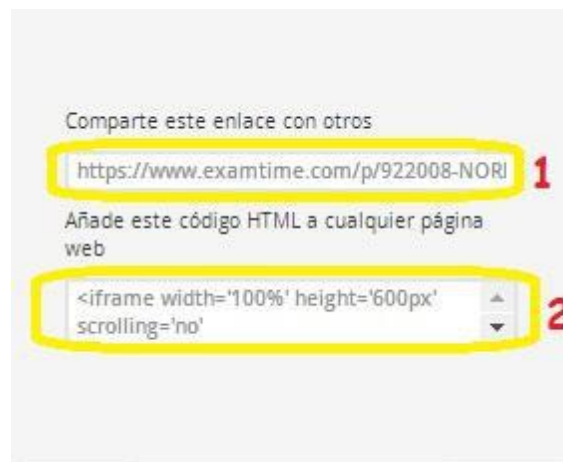


Ilustración 308: Enlace

Allí se accede a: ENLACE (link) para acceder al recurso (1)

Código HTML para incrustar en webs, blogs, otros (2)

Cómo eliminar la Ficha

Para eliminar el Mapa Mental en modo de edición hacer clic en Acciones y seleccionar Eliminar.



Ilustración 309: Eliminar

Para eliminar el Mapa Mental desde Asignaturas, hacer clic en el cuadro señalado (Imagen 1) y se desplegará una barra de herramientas que permite eliminarlo (Imagen 2).



Ilustración 310: Eliminar

¿Cómo se puede crear Apuntes Digitales con ExamTime?

El botón para crear Apuntes está situado en el menú desplegable que aparece en la esquina superior derecha. Haz clic en él y serás dirigido directamente a un nuevo lienzo de Apuntes online.

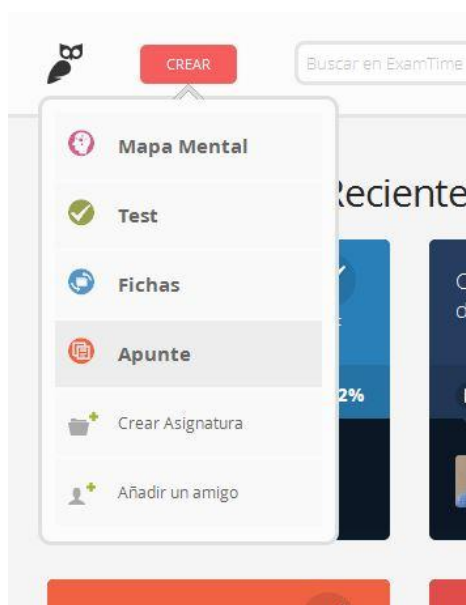


Ilustración 311: Apuntes Digitales

Haga clic en cualquier lugar del lienzo y verás aparecer un cuadro de texto. Una vez que hayas insertado tu texto ahí, podrás mover este cuadro por todo el lienzo. Se puede añadir múltiples cuadros de texto.

Hay numerosas herramientas de texto en la barra de herramientas. Entre ellas se encontrará las opciones para: Negrita, itálica, subrayar, cambiar de tamaño y color y añadir puntos de enumeración. Además, puedes insertar un enlace a un sitio externo. Al lado de las opciones de texto tienes las de multimedia. Aquí puedes incrustar videos, imágenes, audio, pases de diapositivas, entre otras. También se puede subir imágenes del ordenador a un Apunte. En la cabecera, se verá diferentes acciones que permitirán mover los apuntes a un tema o asignatura diferente, copiarlo, compartirlo con sus amigos, ir al modo visual o al modo seguimiento y borrar tus apuntes completamente.

Usando todas estas posibilidades, se podrá crear tus apuntes de manera rápida y sencilla. Aquí está un ejemplo:

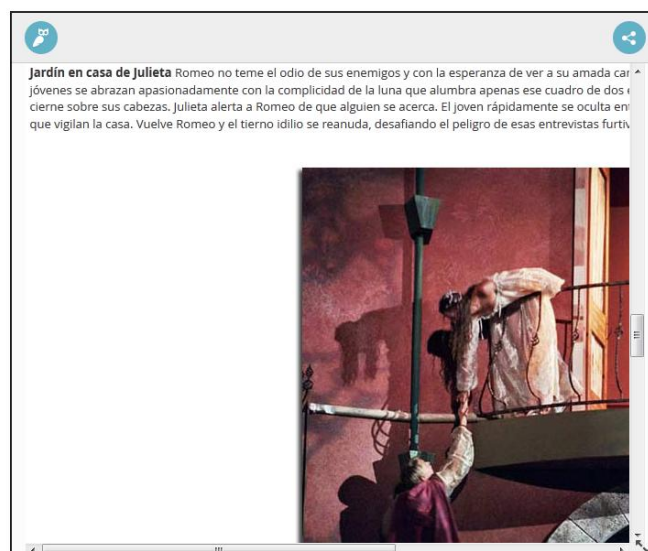


Ilustración 312: Apuntes

Tema 18: Quiz revolution

Objetivo: Definir la importancia de la evaluación online

Contenido Científico

Quiz Revolution es una herramienta 2.0, muy útil para crear cuestionarios interactivos en los cuales se puede incluir texto, imágenes y vídeos. Son cuestionarios muy adecuados para utilizar en clase con la pizarra digital. Es una herramienta sencilla y muy práctica para crear todo tipo de actividades audiovisuales. Los cuestionarios se pueden compartir fácilmente en la red y también se pueden incrustar en los blogs gracias al código de embebido.

Pasos para trabajar con Quiz revolution

- a) Acceder a www.quizrevolution.com
- b) Haga clic en create



Ilustración 313: Create

c) Llenar los campos solicitados

The screenshot shows the QuizRevolution registration page. On the left, there's a 'User Log In' section with fields for 'Username' and 'Password', a 'Submit' button, and a 'Forgot your password' link. The main registration form is titled 'All fields are required.' and includes fields for 'Username' (with a hint: 'From 3 to 12 characters with no <, > or %'), 'Email' (with a hint: 'Must be a valid email address'), 'Password' (with a hint: 'Minimum 4 characters'), and 'Confirm Password'. Below these is a 'Terms of Use' section with an 'Introduction' and a checkbox to 'I agree to the Terms of Use and Privacy Policy.' A green 'SIGN UP' button is at the bottom. On the right, there's a 'My Account' and 'Contact' link, and a 'Register' button.

Ilustración 314: Registro

d) Creación de la evaluación



Ilustración 315: evaluación

e) Elección de plantilla

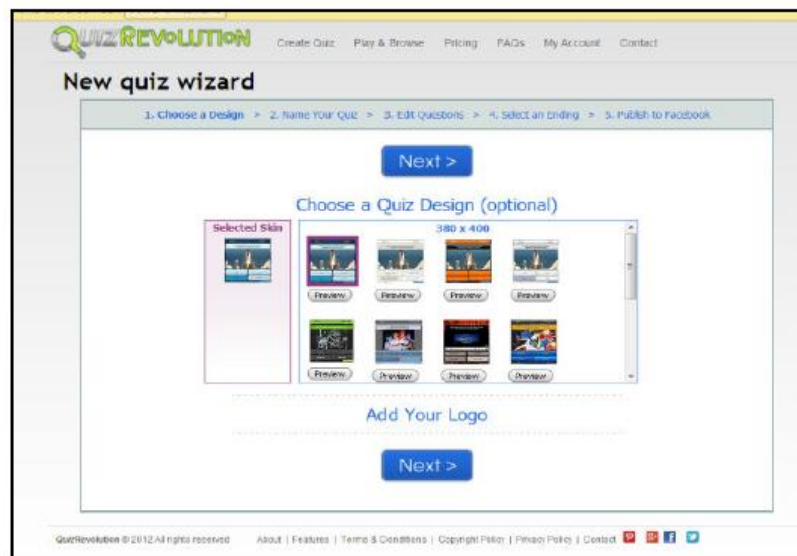


Ilustración 316: Elección de plantilla

Edición de las Preguntas del Cuestionario: De esta manera se comienza la construcción del cuestionario, realizando pregunta a pregunta, digitando la pregunta con la o las posibles respuestas y asignando un valor a cada una de ellas en el caso advanced. Puede colocar una imagen, un video o un texto adicional, sin olvidar la retroalimentación para cada una de las posibles respuestas en el caso advanced.



Ilustración 317: Preguntas

f) Publicación de la evaluación y compartir el link

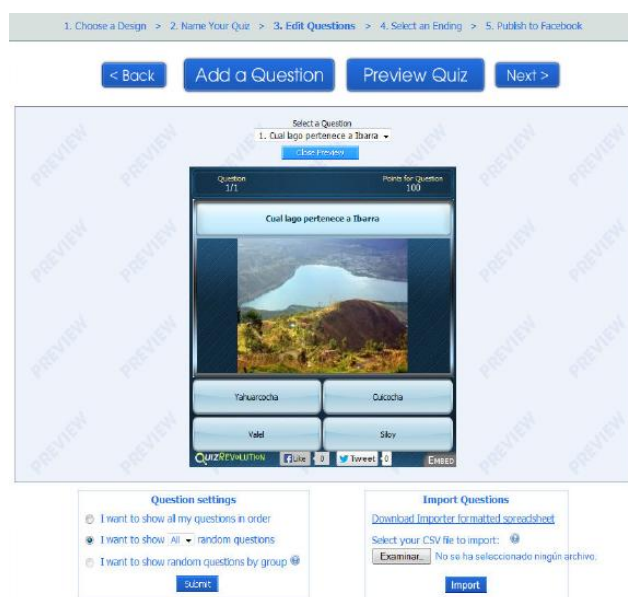


Ilustración 318: Evaluación

Selección de la Presentación de la Página Final del Test: En este espacio, presenta un marcador o puntuación (score), mediante el cual los estudiantes (concursantes) pueden ir revisando su puntuación y la puntuación de los demás; permite retar a sus compañeros y presentar entre ellos una competencia que les permita seguir aprendiendo. También permite la retroalimentación automática en los cuestionamientos planteados, lo que le convierte en un apoyo al proceso de aprendizaje y refuerzo pedagógico.

Este Score (marcador) indica las 10 mejores puntuaciones, pudiendo a través de un click realizar el mismo cuestionario que realizó otro concursante (estudiante) dirigiéndose directamente a la URL respectiva. Además le permite observar su resultado, el resultado de los demás que resolvieron ese cuestionario y la ubicación en la cual se encuentra.

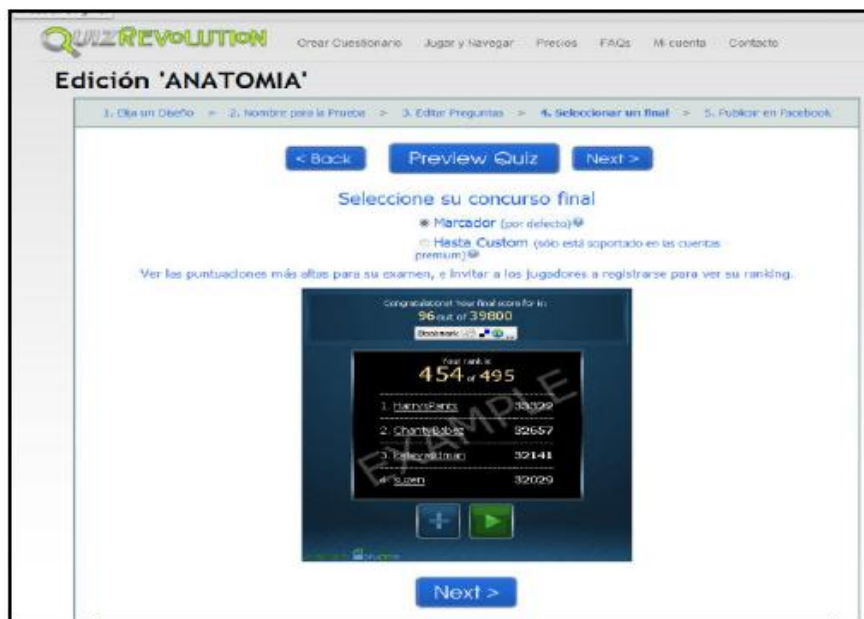


Ilustración 319: Preview

Publicación del cuestionario: Cuando se ha terminado de realizar el cuestionario concurso aparece una ventana de felicitación y le da la oportunidad de publicar su cuestionario concurso en la nube, a través de varias opciones:

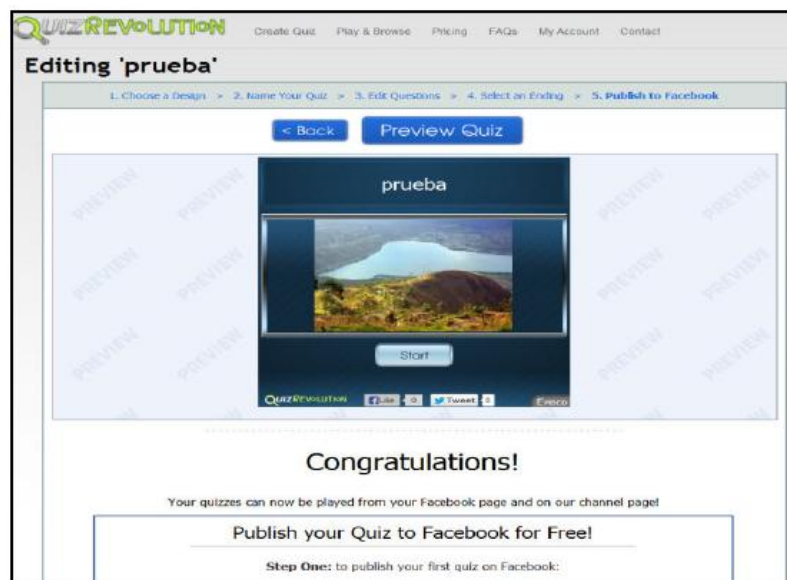


Ilustración 320: Prueba

Enlazados a través de una red social como Facebook, Twitter, Tumblr o pinterest



Ilustración 321: Redes Sociales

A través de blogs o páginas web, utilizando una URL o un código embebido



Ilustración 322: Código Embebido

Esta herramienta permite dejar comentarios sobre el cuestionario que pueden servir para mejorar el diseño de próximos cuestionarios.



The image shows a contact form for Quiz Revolution. At the top, the logo 'QUIZ REVOLUTION' is on the left, and navigation links 'Create Quiz', 'Play & Browse', 'Pricing', 'FAQs', 'My Account', and 'Contact' are in the center. On the right, there is a 'Login with Facebook' button and a note: 'Please note: If you are not logged in, you will not be able to save your progress.' Below the navigation, the text 'Leave us a message, we'll get back to you.' is displayed. A red banner states 'All Fields Are Required.' The form includes input fields for 'Name:', 'Email:' (with the text 'sonymvh@yahoo.es' entered), and a larger 'Comments:' text area. A 'Submit' button with a paper plane icon is at the bottom. To the right of the form, a box lists topics for contact: 'Creating a Quiz', 'Quiz Templates', 'Your Account', 'Embedding a Quiz', 'Premium Offers', 'Custom Skins', and 'Feedback'.

Ilustración 323: Comentarios

Recomendaciones:

- Para utilizar Quiz Revolution se debe tener una suscripción en la página web.
- Esta herramienta permite mantener enlaces con redes sociales para compartir los test.

Tema 19: Quiz creator

Objetivo: Definir la importancia de la evaluación online

Contenido Científico

Quiz Creator es un potente programa que sirve para construir con facilidad exámenes y encuestas interactivas y realizar el seguimiento de los resultados sin esfuerzo. Está pensado para docentes y formadores sin conocimientos técnicos. Permite integrar imágenes, sonidos y locución en los test.

a) Colocar en la barra de direcciones

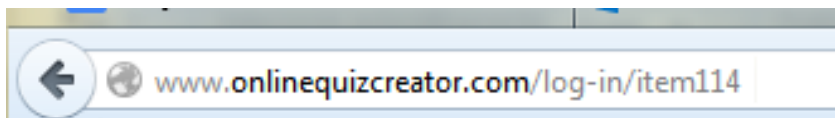


Ilustración 324: Dirección

b) Haga clic en login



Ilustración 325: Login

c) Ir a conectar con Facebook que es la manera más sencilla

Haga clic en Facebook login

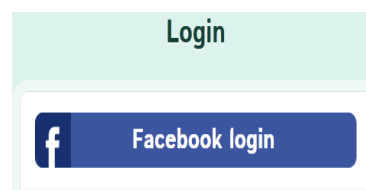


Ilustración 326: Facebook login

d) Lleva a la pantalla principal y da la bienvenida

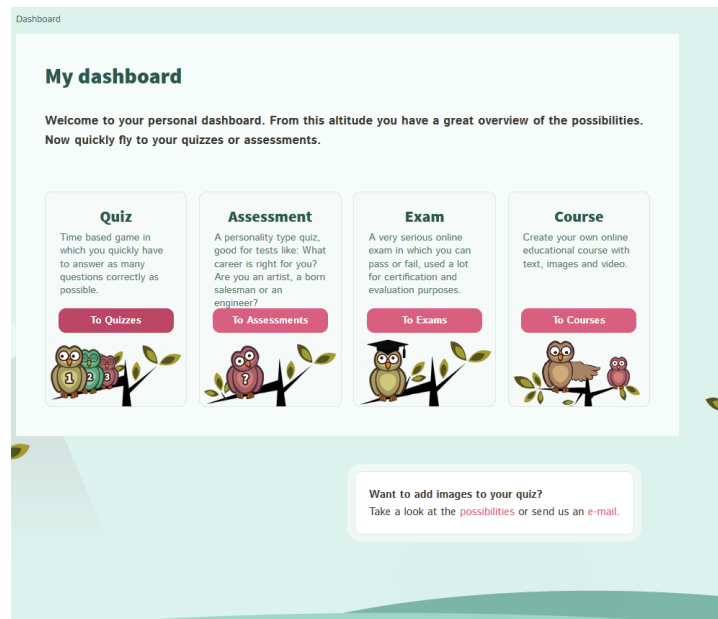


Ilustración 327: Bienvenida

e) Clic en to quizzes

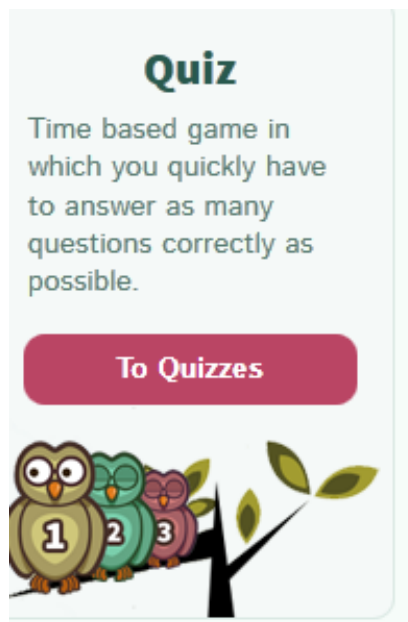


Ilustración 328: Quizzes

f) Clic en new quizzes

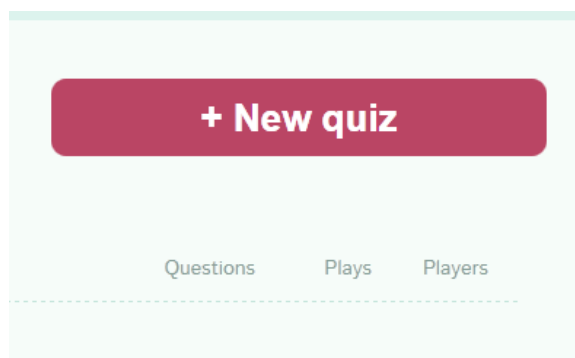


Ilustración 329: New quizzes

g) Colocar el tema

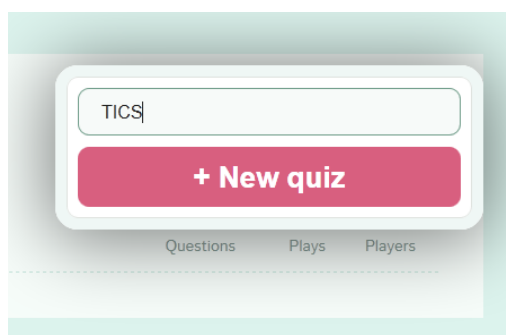


Ilustración 330: Colocar el tema

h) Se creara una actividad de preguntas y respuestas que es la más usada y la primera opción clic en **manage Questions**

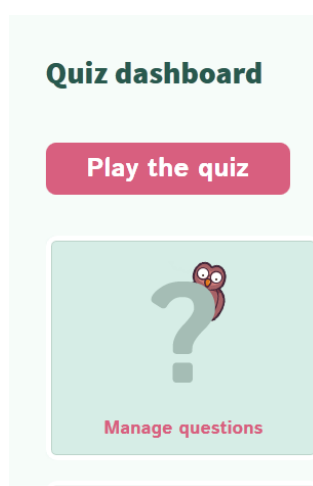


Ilustración 331: Manage questions

- i) Haga clic en new question que significa nueva pregunta

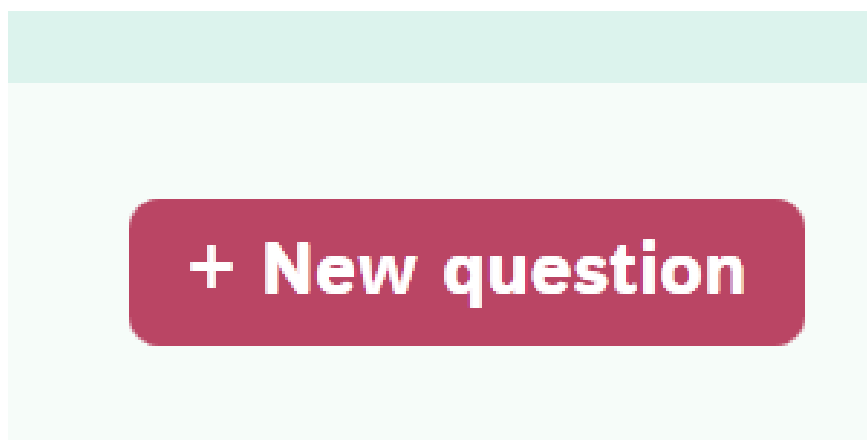


Ilustración 332: New question

- j) Llenar los campos con la pregunta y con las repuestas correctas e incorrectas.

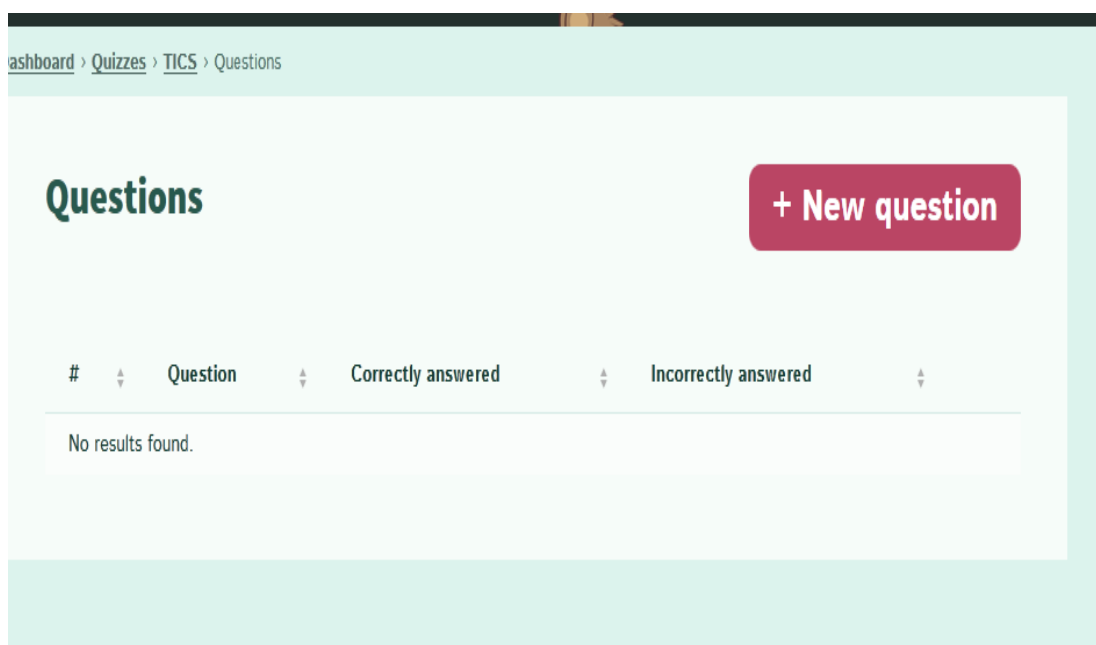
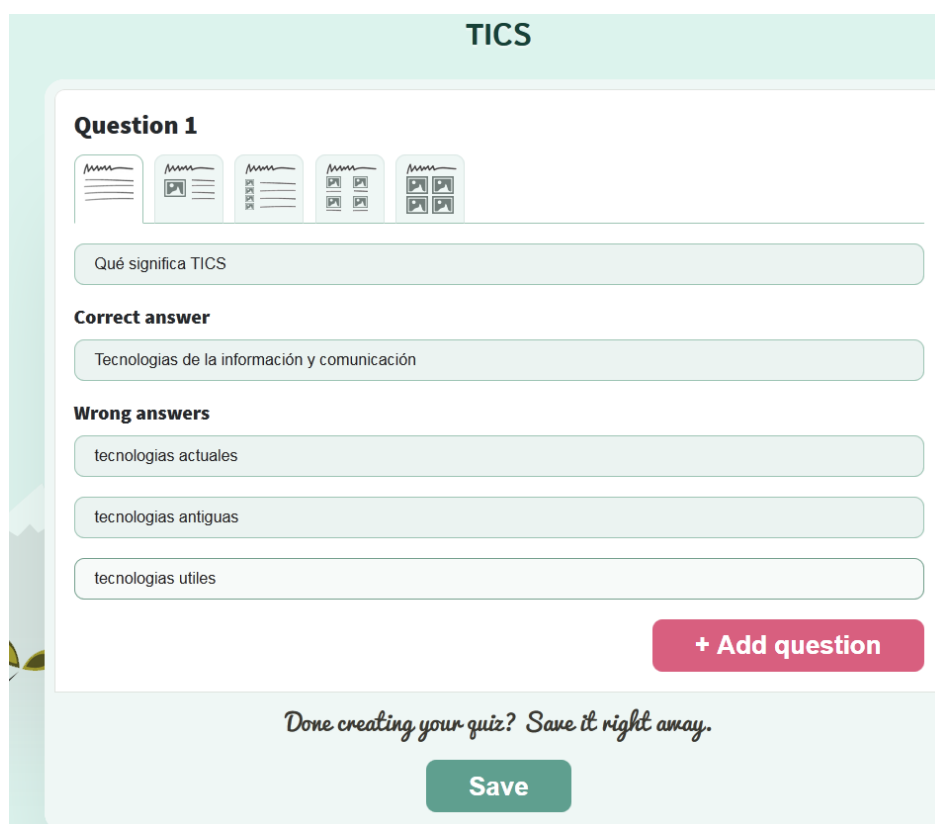


Ilustración 333: Correctas e incorrectas.

k) Rellonar los campos



The screenshot shows a quiz creation interface titled "TICS". Under "Question 1", there are five icons for different question types: text, image, list, grid, and video. Below these is a text input field containing "Qué significa TICS". Under "Correct answer", there is a text input field containing "Tecnologías de la información y comunicación". Under "Wrong answers", there are three text input fields containing "tecnologías actuales", "tecnologías antiguas", and "tecnologías utiles". A pink button labeled "+ Add question" is located at the bottom right. At the bottom of the interface, there is a green button labeled "Save" and a text prompt "Done creating your quiz? Save it right away."

Ilustración 334: TICS

l) Haga clic en add question para añadir más preguntas



Ilustración 335: Add question

- i) Y luego que se termine de escribir todas las preguntas clic en guardar o save

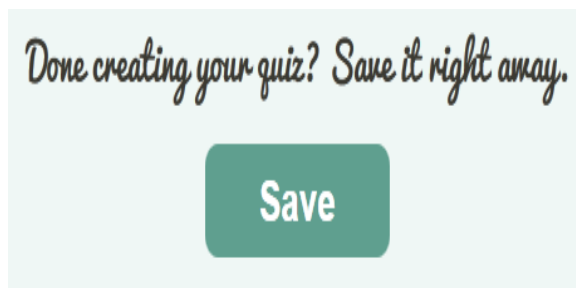


Ilustración 336: Guardar

- j) Para visualizar la actividad clic en Quizzes



Ilustración 337: Quizzes

- k) Haga clic en play the quiz

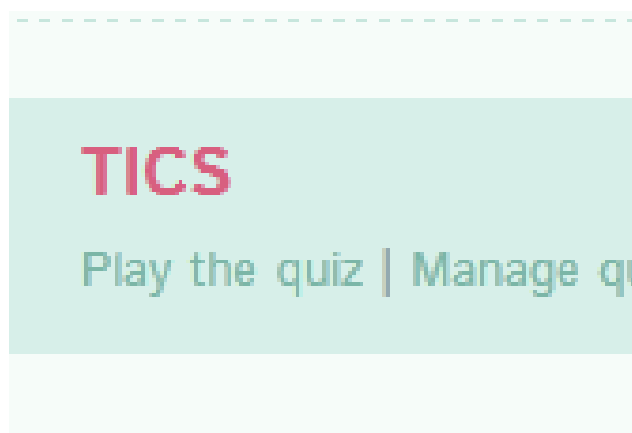


Ilustración 338: Quiz

- l) Así se podrá realizar la actividad, y compartir el link con los estudiantes.

<http://www.onlinequizcreator.com/tics/quiz-47833>

- m) Haga clic en star quiz para comenzar

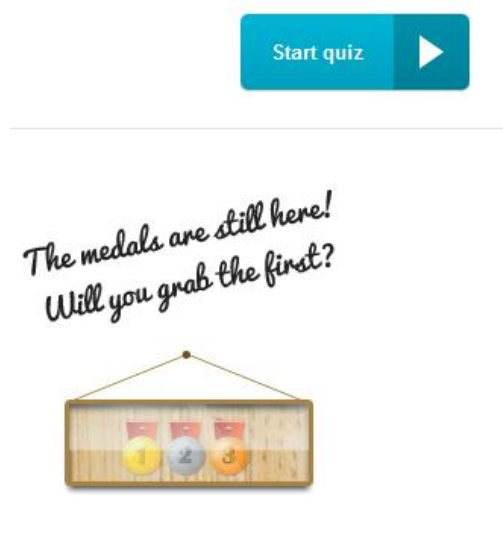


Ilustración 339: Star quiz

- n) Esperar hasta que cargue

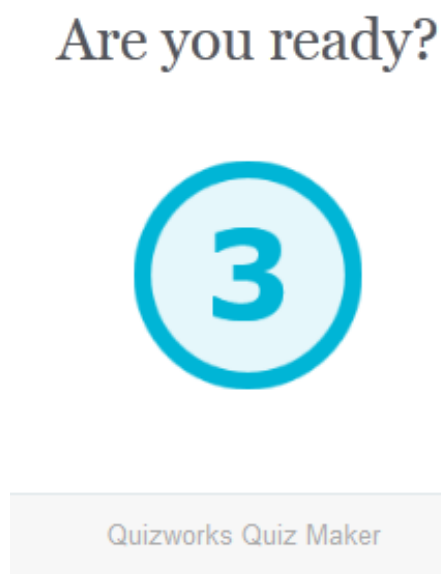


Ilustración 340: Esperar hasta que cargue el archivo

- o) Se puede jugar y aprender.

Qué significa TICS

Tecnologías de la información y comunicación

tecnologías antiguas

tecnologías actuales

tecnologías utiles

Quizworks Quiz Maker

Ilustración 341: Contestar el cuestionario


- p) A continuación se tomará una pregunta de opción múltiple como ejemplo para mostrar cómo crear una pregunta de un concurso.

Crear una pregunta de opción múltiple

- q) Seleccione opción múltiple en la lista de preguntas nuevas y se puede editar la pregunta en la ventana Pregunta Edición.

Enter the question

Question text field


Media Area

Enter the choices

No.	Correct	Choices
A	<input type="radio"/>	Choices text field
B	<input type="radio"/>	
C	<input type="radio"/>	
D	<input type="radio"/>	

Ilustración 342: Seleccionar

2. Introduzca pregunta en el campo texto de la pregunta con las potentes funciones de edición, puede insertar fácilmente texto, imágenes, ecuaciones, hipervínculos y editar fuentes en la pregunta en el campo de texto. Y usted puede insertar algunas notas ocultas como la instrucción adicional para esta pregunta.

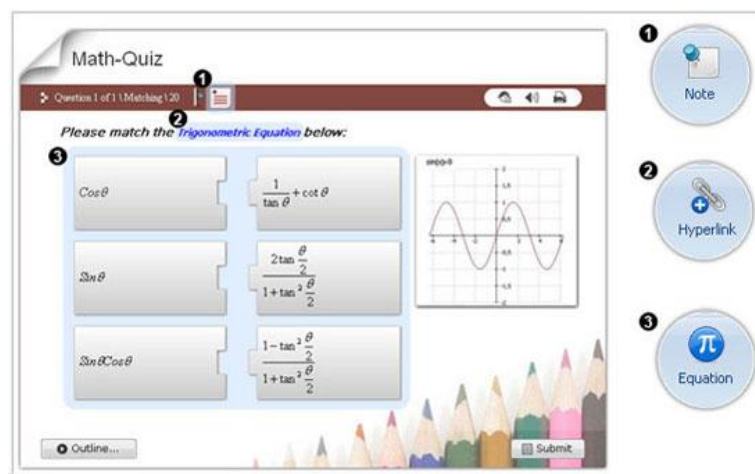
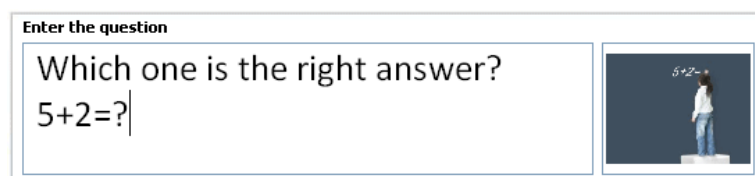


Ilustración 343: Respuestas

Además, QuizCreator ofrece el área de medios de comunicación para que usted inserte imágenes, audio y archivos de vídeo. Insertar audio - Puede grabar un clip de sonido, importar un archivo de audio o incluso convertir el texto en voz de tu pregunta. Insertar vídeo - se puede insertar un archivo FLV o SWF a la pregunta.



Ilustración 344: Herramientas

La fotografía o vídeo insertado se mostrarán junto a la pregunta de la prueba publicada, al igual que en la siguiente figura.

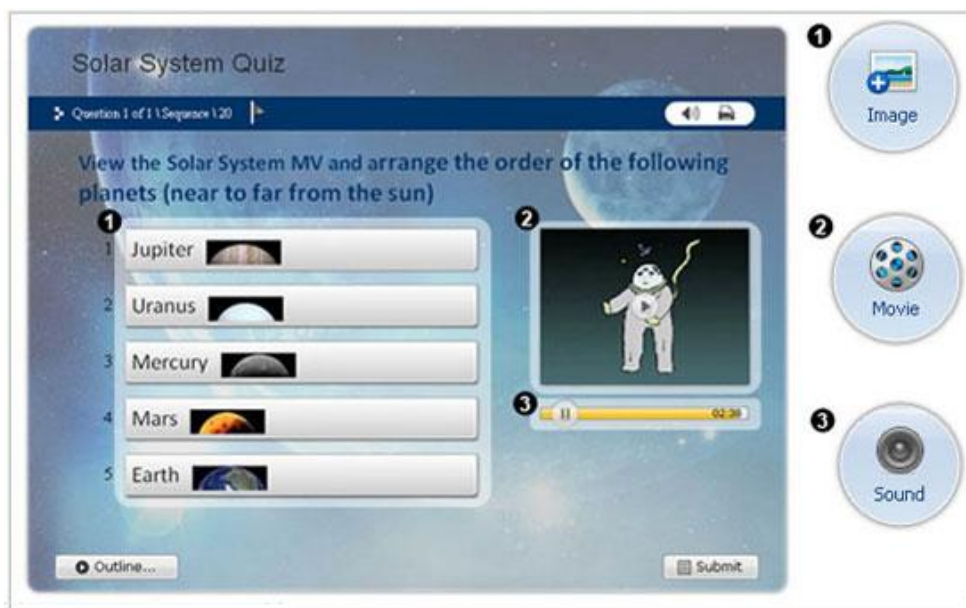


Ilustración 345: Fotografías

3. Introduzca las opciones en el campo de texto Opciones

Introduzca las opciones en el campo de texto Las opciones y marcar las respuestas correctas en la columna correcta. Debe introducir dos opciones, al menos, y nueve como máximo. Las imágenes, ecuaciones, enlaces y fuentes de edición también están disponibles **en las opciones**.

Enter the choices		
No.	Correct	Choices
A	<input type="radio"/>	5
B	<input type="radio"/>	6
C	<input checked="" type="radio"/>	7
D	<input type="radio"/>	8

Ilustración 346: Campo de textos

Conjunto de retroalimentación para la pregunta de opción múltiple

Usted puede proporcionar alguna información interactiva para los tomadores de concurso cuando contestan a la pregunta. Seleccione el tipo de retroalimentación de la lista desplegable en el grupo de comentarios.

Usted puede configurar el mensaje de retroalimentación por pregunta o por respuesta.

- Ninguno: No hay para el tomador de prueba después de la presentación de la respuesta.
- Mediante su primera cuestión: La retroalimentación se basa en si la pregunta se responde o no correcta.
- Por Respuesta: La respuesta se basa en la sola elección de las respuestas. Tomadores Examen seleccionar diferentes opciones obtener retroalimentación diferente.

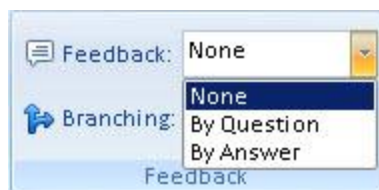


Ilustración 347: Respuestas

Después de elegir el tipo de retroalimentación, ahora se puede poner en el mensaje de respuesta para las opciones correctas e incorrectas en el panel Respuestas correctas. Fotos, ecuaciones y archivos de audio se pueden insertar si hace clic en el botón Más.

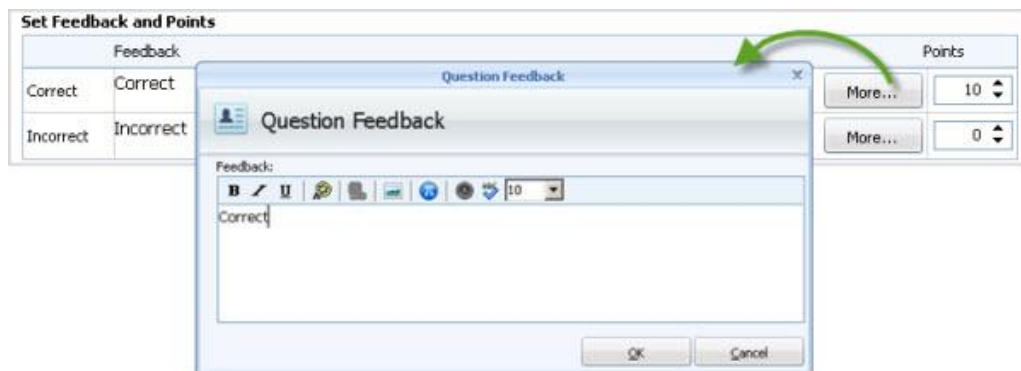


Ilustración 348: Respuestas

La ramificación también está disponible en el grupo de comentarios. Puede pasar tomadores de concursos a diferentes preguntas basadas en sus respuestas a las preguntas anteriores. Como reacción, la ramificación también puede especificarse pregunta o respuesta. Guiará a los examinados a "continuar", "terminar" o "ir a la pregunta específica".

5. Establezca las propiedades de interrogación

Para que sea una prueba decente, hay algunas propiedades como la tasa de aprobación, puntos, límite de tiempo y más que se pueden ajustar a la pregunta.

6. Guarde la pregunta

Cuando termine de editar la pregunta, puede hacer clic en Aceptar para guardar la pregunta y cerrar la ventana Pregunta Edición. Además, puede hacer clic en el botón Nueva pregunta para guardar la pregunta actual y crear otra pregunta de opción múltiple.

Todas las otras preguntas de exámenes y cuestionarios se pueden crear de forma similar de añadir preguntas de opción múltiple.

Propiedades

Hay ajustes potentes y flexibles, incluyendo la página de instrucciones,

pasando la tasa, la fuente y la retroalimentación que puede establecer para todo el cuestionario. Lo que es más, usted puede cambiar aleatoriamente las preguntas, y hacer la prueba con contraseña o dominio protegido alojamiento límite.

The screenshot displays the 'Quiz Settings' interface. On the left is a sidebar with navigation links: 'Quiz Information', 'Quiz Settings' (highlighted), 'Quiz Result', 'Question Settings', and 'Others'. The main content area is divided into several sections:

- Passing Rate:** A section with a 'Passing rate' input field set to '80 %'.
- Time Limit:** A section with a checkbox 'Enable time limit' (unchecked) and an 'Options...' button.
- Randomization:** A section with two checkboxes: 'Random question before publishing' (unchecked) with an 'Options...' button, and 'Random' (unchecked) with a numeric input field set to '0' and the text 'from Published question'.
- Answer Submission:** A section with four options:
 - 'Submit one question at a time' (selected with a radio button)
 - 'Submit all at once' (radio button)
 - 'Show correct answers after submission' (checked with a checkbox)
 - 'Allow user to review questions and answers' (checked with a checkbox)

Ilustración 349: Propiedades

Plantillas de reproductores

Hay varias de plantillas de reproductores delicadas incluidas en este fabricante de evaluaciones.

Se puede ir a Plantilla Player para elegir el más apropiado que se adapte al tema seleccionado. También hay algunos jugadores y el color temas populares como general, la formación, la educación y la diversión para que usted elija. Si se desea personalizar el reproductor de la evaluación, esta tiene varias opciones de configuración, como el fondo, barra de herramientas, el tamaño del reproductor, la etiqueta y el diseño están disponibles para usted para crear un reproductor personalizado.

Personalice su plantilla con temas, configuración de página y efectos.

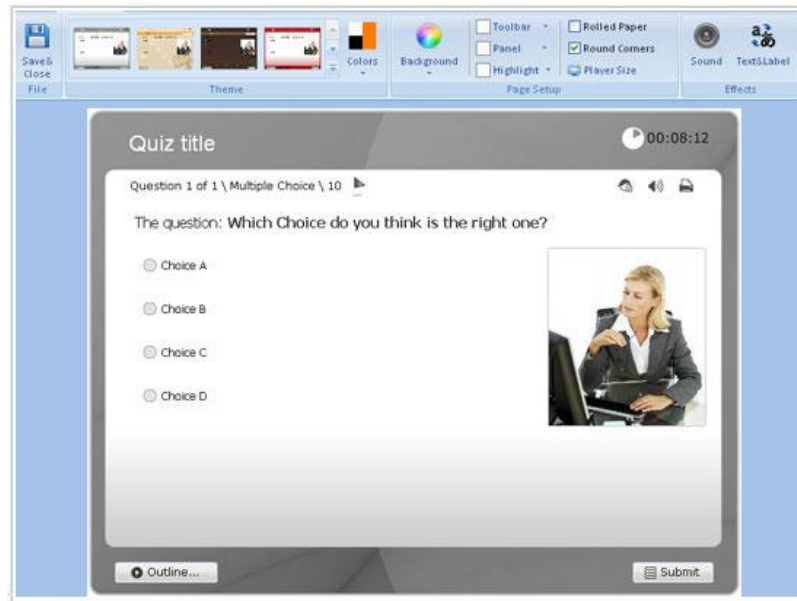


Ilustración 350: Plantillas

Además, puede configurar las opciones de diseño y visualización para organizar el estilo de diseño, las posiciones para las preguntas y los medios de comunicación, y establecer algunos objetos de visualización o no.

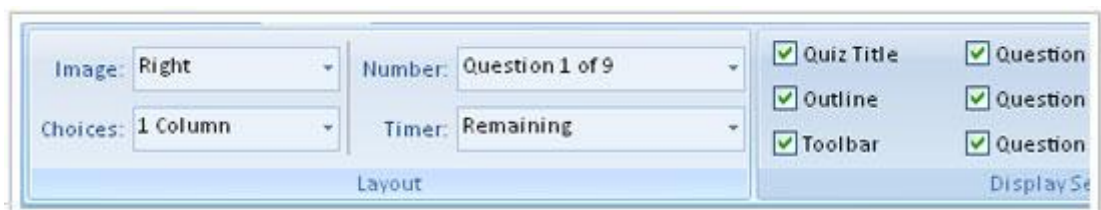


Ilustración 351: Configuración

Publicación

- Si es satisfactorio la vista previa de la prueba, se puede ir a publicar el cuestionario. Los cuestionarios y encuestas de salida se pueden exportar con las siguientes opciones:

- Publicar cuestionarios a QuizCreator en línea. Y las preguntas también se pueden subir a la pregunta en línea piscina viene con QuizCreator en línea para generar cuestionarios en línea. QuizCreator en línea recogerá los resultados y generar informes detallados de las pruebas.
- Sube el flash publicado pruebas para Web. De esta manera, puede obtener resultados con una dirección de correo electrónico especificada.
- Generar paquete de prueba SCORM para LMS. Integrar SCORM / AICC paquete de prueba con cualquier LMS como Moodle, Blackboard, WebCT o SharePoint (no disponible para QuizCreator gratuito).
- Producir un EXE independiente para la entrega de CD.

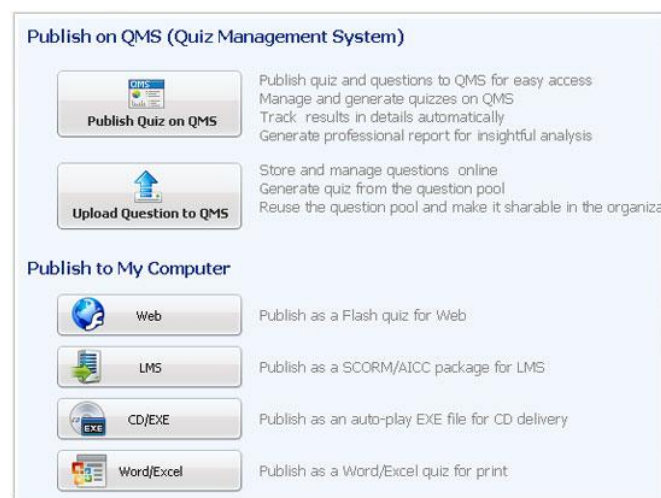


Ilustración 352: Producir

SEXTA UNIDAD

ENTORNOS

VIRTUALES DE

APRENDIZAJE



Tema 20: Edu.2.0

Objetivo: Visualizar la importancia de las aulas virtuales como plataformas de enseñanza.

Contenido Científico

Edu 2.0 es una plataforma gratuita, que permite crear una comunidad virtual, la cual es controlada por el maestro. En la misma se presentan opciones para diseñar un curso de manera virtual. Presenta una página para el contenido del curso unidad por unidad, un área de evaluación y una de compartir información mediante el desarrollo de wikis, grupos y blogs. Todo esto integrado en una sola plataforma que estimula el dinamismo y la interacción de los contenidos del curso.

- a) En la barra de direcciones acceder a edu20.us

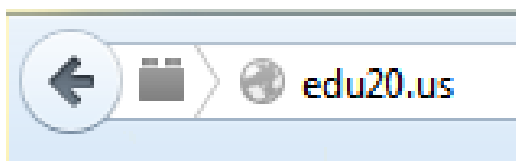



Ilustración 353: dirección

- b) Haga clic en el botón azul regístrese en nuestro plan gratuito



Ilustración 354: Regístrese

c) Llenar los campos solicitados



Indique el tipo, nombre, y URL deseada para su universidad acreditada o centro educativo de nivel no universitario, su información de registro, y entonces haga click en Registrar (Sign up).
Las empresas, instituciones sin ánimo de lucro, profesores privados, organizaciones profesionales, instituciones religiosas y centros de formación profesional deberían registrarse en nuestro sitio web especialmente diseñado para ellos, [MATRIX LMS](#).

Organización	<input type="text" value="Otro"/>		
Nombre	<input type="text" value="Ivon Castillo"/>		
URL	<input type="text" value="http://lasticsconivon.edu20.org"/> (Indique la URL de su sitio web, letras y dígitos solamente)		
Estado/Provincia	<input type="text" value="Imbabura"/>	Pais	<input type="text" value="Ecuador"/>
Nombre	<input type="text" value="Ivon"/>	Apellido	<input type="text" value="Castillo"/>
Correo electrónico	<input type="text" value="sadmaj006@gmail.com"/>	Confirmar correo electrónico	<input type="text" value="sadmaj006@gmail.com"/>
ID de usuario (Mínimo 3 caracteres)	<input type="text" value="sadmaj006"/>		
Contraseña (5+ chars)	<input type="password" value="....."/>	Confirmar contraseña	<input type="password" value="....."/>
Código de seguridad	<input type="text" value="51877"/>	51877 (para evitar spammers (correos no deseados))	

Ilustración 355: Llenar los campos solicitados

d) Haga clic en suscribirse



Ilustración 356: Suscribirse

e) Edu 2.0 da la bienvenida

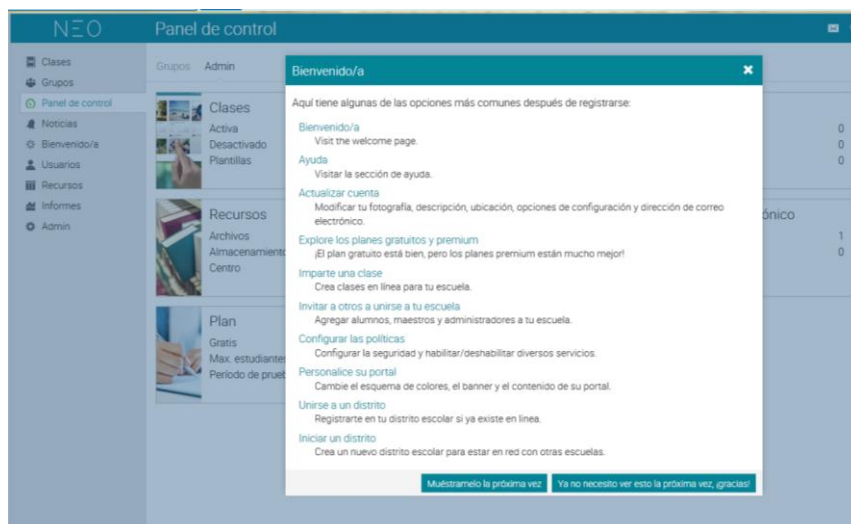


Ilustración 357: Bienvenida

f) En el lado superior izquierdo en el menú

Haga clic en nueva clase

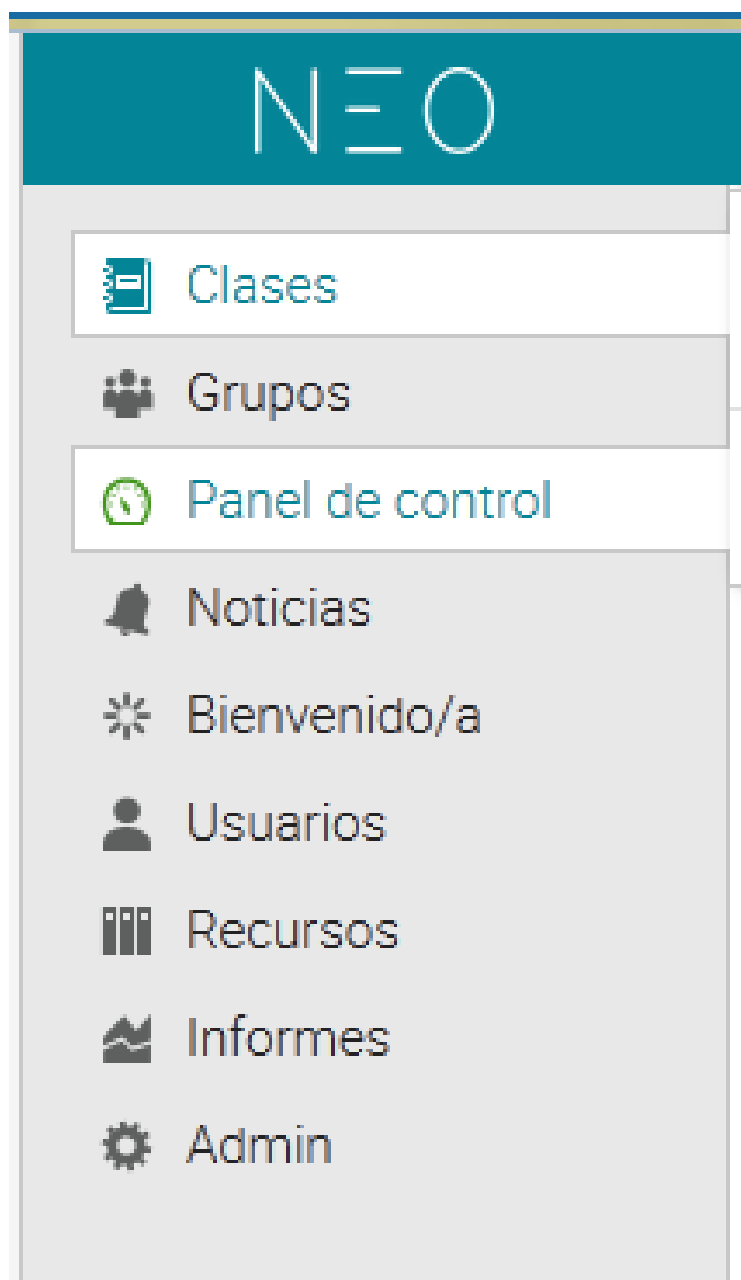


Ilustración 358: Nueva clase

g) Haga clic en clases



Ilustración 359: Clases

h) Para añadir una clase se haga clic en clases y se elige la opción Añadir.

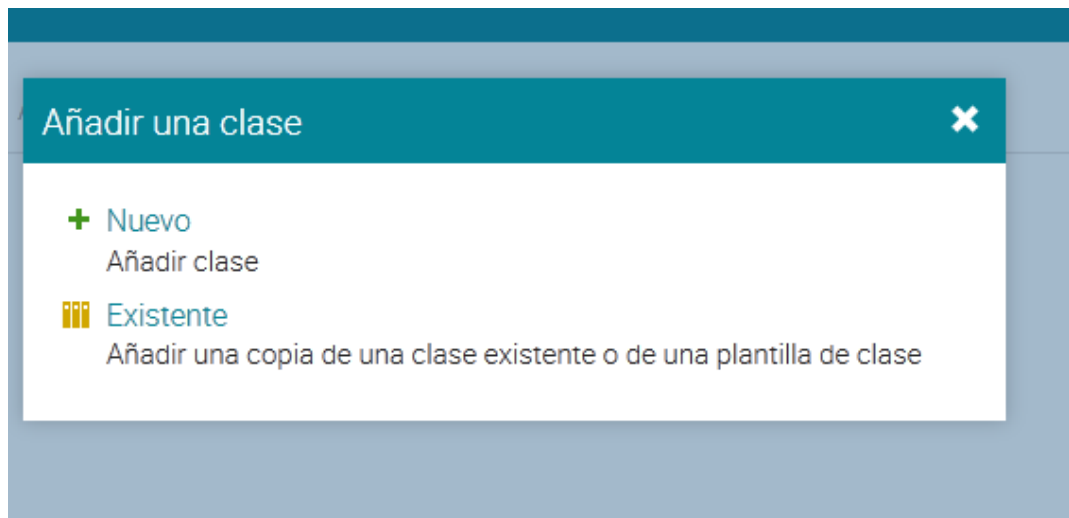


Ilustración 360: Añadir

i) Haga clic en nuevo



Ilustración 361: Nuevo

g) Llenar los datos solicitados

Ilustración 362: Llenar los datos

h) Haga clic en guardar



Ilustración 363: Guardar

- i) A medida que se cree una clase se irán agregando a la lista de esta forma. Se pueden desactivar las clases, lo que hará que ningún estudiante tenga acceso; o eliminarlas.

Ilustración 364: Impartir clases

- j) Con el botón clases también se puede acceder a las lecciones. Este apartado permite crear lecciones y configurarlas.



Ilustración 365: Añadir lección

- k) Para añadir una lección, se debe añadir una lección nueva o copiar una ya existente.

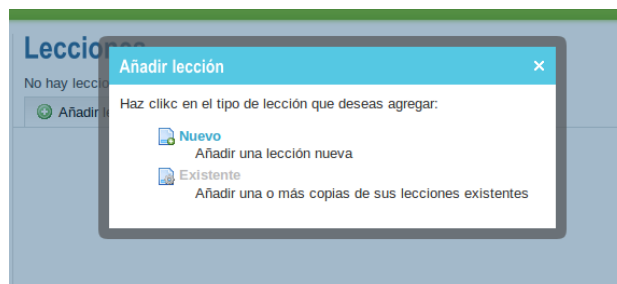


Ilustración 366: Añadir lección

- l) Se debe darle un título a la lección y una pequeña descripción, además de la fecha de su inicio.

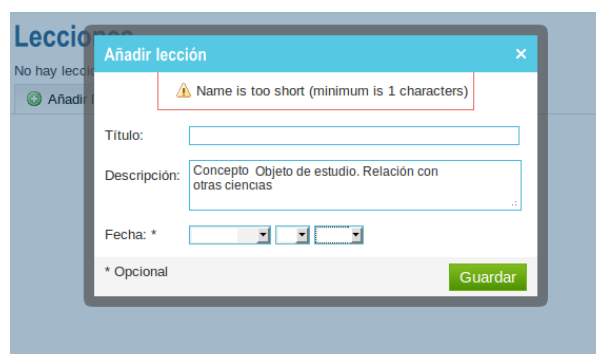


Ilustración 367: Descripción de Lección

- m) La página permite agregar información teórica o indicaciones sobre la lección.

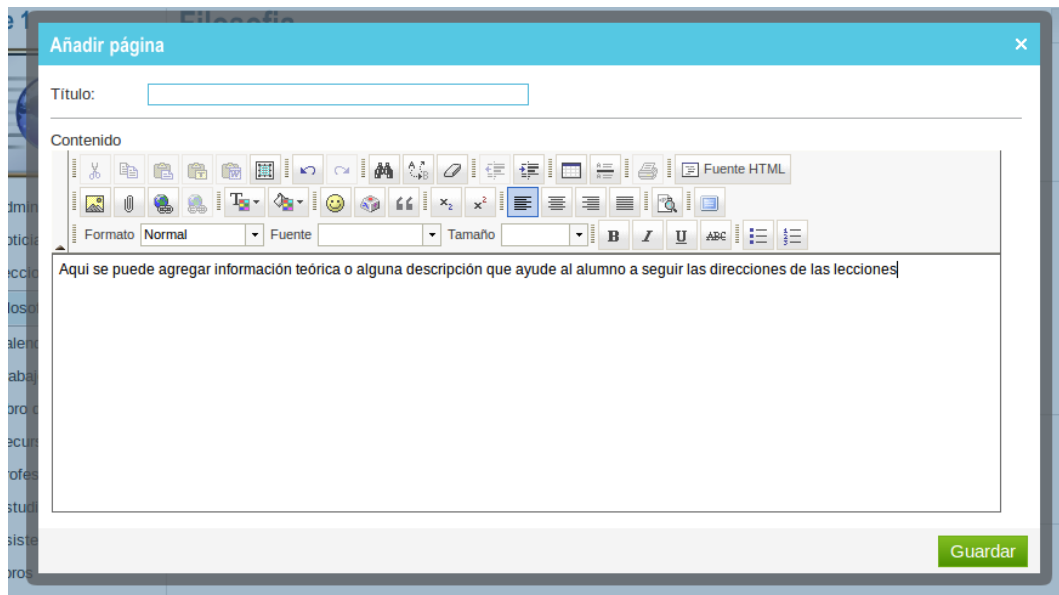


Ilustración 368: Añadir página

- n) Desde este cuadro de diálogo se pueden agregar diversos tipos de tareas.

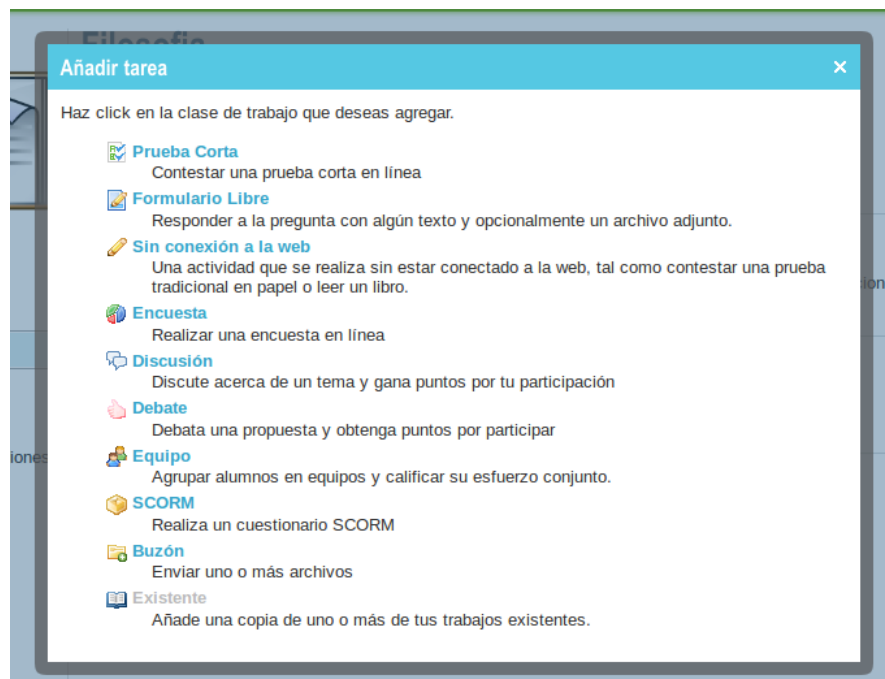


Ilustración 369: Cuadro de Diálogo

- o) La prueba corta es un formulario que los estudiantes deben completar de acuerdo a las indicaciones dadas por el docente en apartado de Instrucciones.

The screenshot shows a dialog box titled 'Añadir una tarea del tipo Prueba Corta'. It contains the following fields and options:

- Título:** A text input field.
- Puntos:** A text input field with the value '100'.
- Categoría*:** A dropdown menu with 'Ningunos' selected.
- Duración:** A time selection interface showing 'Oct 16' and '00'.
- ¿Puerta de enlace?** A checkbox labeled '(debe aprobar para completar la lección)'.
- Instrucciones:** A rich text editor with a toolbar and a large text area.
- * Opcional:** A label at the bottom left.
- Guardar:** A green button at the bottom right.

Ilustración 370: Tarea Corta

- p) El Formulario Libre permite elaborar respuestas, o entregar la respuesta mediante un documento de cualquier tipo que puede ser almacenado en la plataforma.

The screenshot shows a dialog box titled 'Añadir una tarea del tipo Formulario Libre'. It contains the following fields and options:

- Título:** A text input field.
- Puntos:** A text input field with the value '100'.
- Categoría*:** A dropdown menu with 'Ningunos' selected.
- Duración:** A time selection interface showing 'Oct 16' and '00'.
- ¿Puerta de enlace?** A checkbox labeled '(debe aprobar para completar la lección)'.
- Instrucciones:** A rich text editor with a toolbar and a large text area.
- * Opcional:** A label at the bottom left.
- Guardar:** A green button at the bottom right.

Ilustración 371: Formulario Libre

Añadir una tarea del tipo Buzón

Título:

Puntos:

Categoría*:

Duración: : - : ... : - :

¿Puerta de enlace? ☐ (debe aprobar para completar la lección)

Instrucciones: [\(ayuda del editor\)](#)

Formato Fuente Tamaño

B *I* U ABC

* Opcional

Guardar

Ilustración 372: Tarea Tipo buzón

r) Trabajos es un apartado que permite crear tareas independientes de las lecciones, que puedan usarse en varias lecciones, o en varias clases.



Ilustración 373: Trabajos

- s) Una vez creada la tarea, se pueden configurar sus características, como la asignación de puntos, la cantidad de intentos por estudiante, la posibilidad de comentar o entregar fuera del plazo establecido.

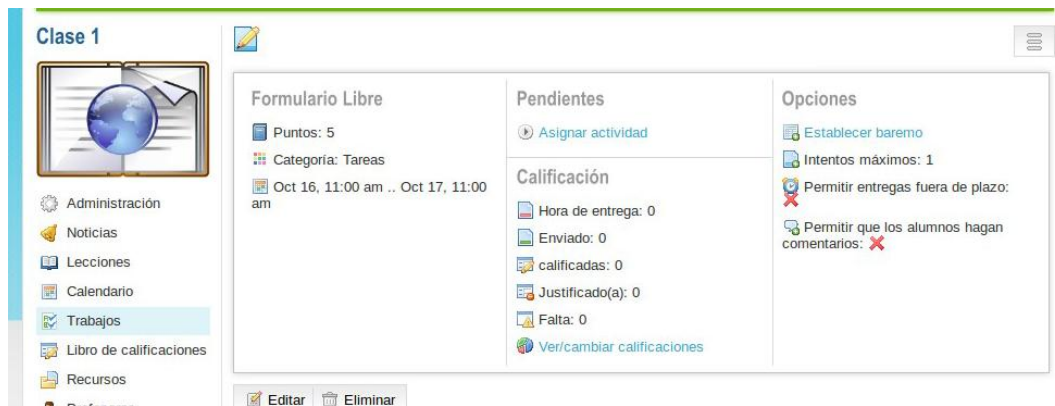


Ilustración 374: Configuración de tarea

- t) Al asignarse la tarea aparecerá en lista con la marca de verificación.



Ilustración 375: Lista de Verificación

- u) El apartado “Recursos” permite agregar direcciones web, documentos, software utilitario; para las lecciones, clases.

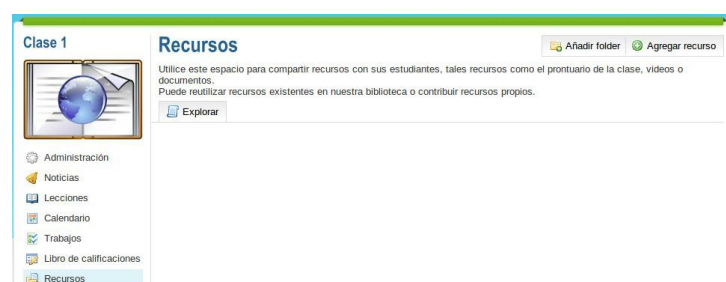


Ilustración 376: Recursos

- v) Se puede también de la siguiente manera matricular estudiantes:
de la siguiente manera y luego Haga clic en estudiantes y luego clic
en matricular estudiantes

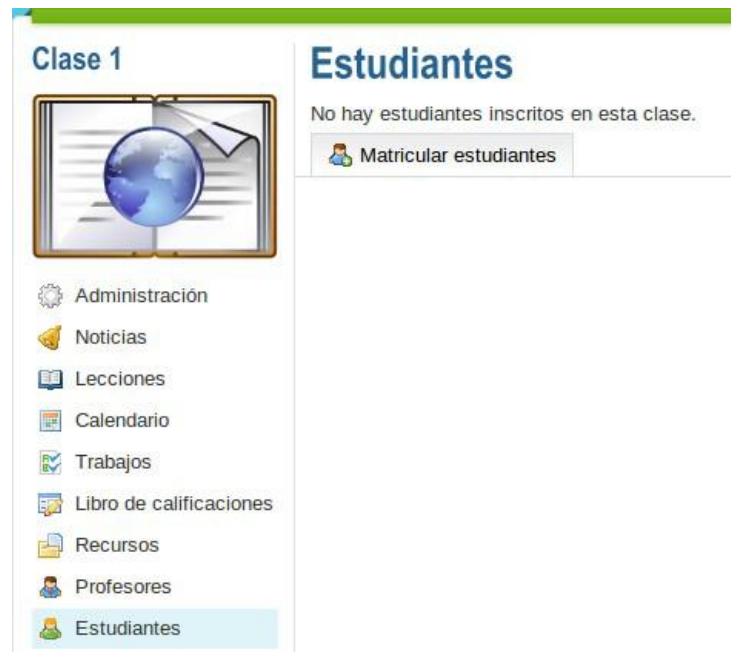


Ilustración 377: Matricular estudiantes

- w) Existen diversas opciones para matricular a los estudiantes se
debe hacer clic en cada una ellas o en la que más se adecúe para
cada docente.

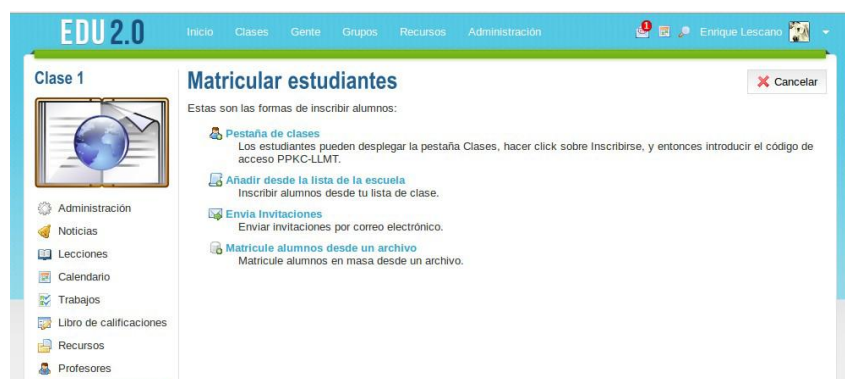


Ilustración 378: Matricular estudiantes

- x) A continuación se exponen las herramientas más trascendentales de esta aula virtual.

Calendario, en el que se puede añadir eventos, compartirlos.

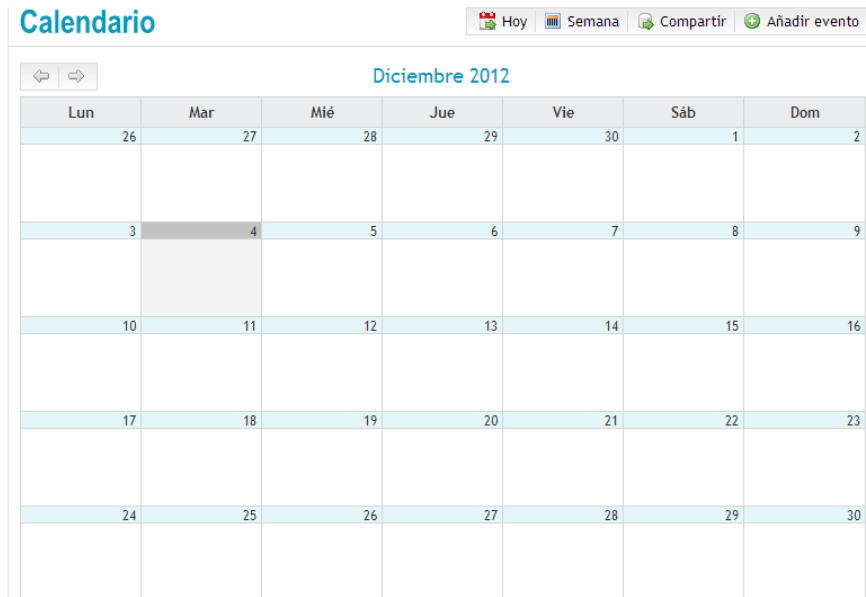


Ilustración 379: Calendario

Administrar Cuentas, Al pulsar en esta opción aparecerá la siguiente ventana:

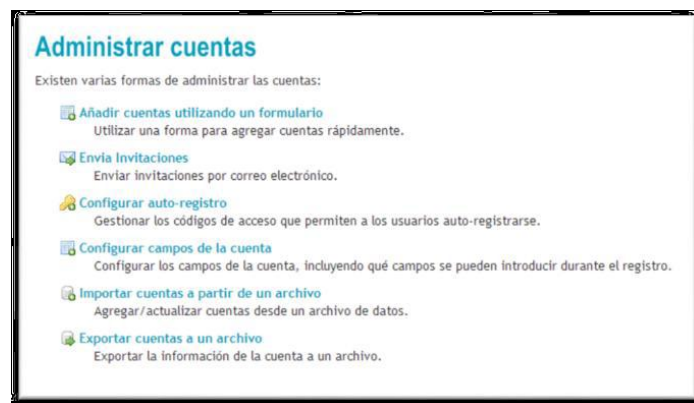


Ilustración 380: Administrar cuentas

Esta ventana permite crear cuentas de forma masiva, para la clase

Añadir cuentas utilizando un formulario. Con esta opción se debe rellenar un formulario con todos los datos del usuario, ya sea, estudiante, docente, padre o administrador. Es útil para introducir los datos de los maestros y estudiantes.

Entre la información de la invitación ✕ Cancelar

Edita la dirección del formulario, el asunto y el mensaje si lo deseas, después introduce las direcciones y presiona Enviar.

Mensaje

Desde (Nombre) Desde (Correo electrónico)

Asunto

Mensaje

El mensaje termina con un enlace web sobre el que se puede hacer clic para aceptar la invitación.

Direcciones

Los campos opcionales se indican con un *.

#	Correo electrónico	Nombre*	Apellido*
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Enviar

Ilustración 381: Invitación

Configurar auto-registro. Permite a los usuarios registrarse.

Configurar auto-registro

Códigos de acceso que permiten a los usuarios registrar una cuenta haciendo click en el botón Inscripción de su portal.

Tipo	Código de acceso	Activar?
Administrador		✕
Clase	Auto-generada	✕
Estudiante		✕
Padre		✕
Profesor		✕

Editar

Ilustración 382: Autoregistro

Configurar los campos de las cuentas. Se puede especificar qué campos se incluirán en el registro de los usuarios.

Importar cuentas a partir de un archivo. Se puede introducir los datos de los usuarios a través de una cuenta CSV.

Exportar cuentas a partir de un archivo. Se puede extraer los datos de los usuarios de nuestro centro en esta opción, se generará un archivo CVS, visible en Excel.

Portal, Esta opción permite modificar la apariencia y contenido del portal.

Portal

Esta página le permite personalizar su portal.

En su página de inicio aparece la casilla de marketing de EDU 2.0, el plan premium de Organización la suprime.

URL

El URL de su portal es: <http://mencionice4cv.edu20.org>

[Editar el URL de EDU 2.0](#)

Zonas del portal

Subir

Abajo

Nombre	Editar	Activar?
Acerca de		<input checked="" type="checkbox"/>
Noticias		<input checked="" type="checkbox"/>
Calendario		<input type="checkbox"/>
Catálogo		<input type="checkbox"/>
Personalizado 1		<input checked="" type="checkbox"/>
Personalizado 2		<input checked="" type="checkbox"/>
Personalizado 3		<input checked="" type="checkbox"/>
EDU 2.0		<input checked="" type="checkbox"/>

Combinación de color

Colorido ☐
 Gris ☐
 Magenta ☐
 Monocromático ☐
 Turquesa ☐
 Verde ☒

Pestañas de inicio

Etiqueta	Activar?	Opción predeterminada
Panel de control	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Noticias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>

Ilustración 383: Portal

- y) Luego de haber expuesto los aspectos más importantes de esta aula virtual, se puede salir.



Haga clic en la pestaña y luego clic en cerrar sesión.

Recomendaciones:

Entornos de aprendizaje basados en el trabajo colaborativo, la facilidad de entrega de trabajos y tareas, tiene facilidad de uso y manejo, permite integrar materiales de audio y video.

Posibilidad de que estas herramientas permitan generar el desarrollo de pensamiento por medio crítico y creativo por medio de recursos que se acompañen de audio, video y texto junto con espacio para actividades desarrolladas por los estudiantes.

Permite al docente generar actividades donde el estudiante pueda sacar provecho de su estilo de aprendizaje, se amplían las alternativas del proceso de evaluación.

Tema 21: Edmodo

Objetivo: Visualizar la importancia de las aulas virtuales en la educación.

Contenido Científico

Edmodo es una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre los estudiantes y los docentes en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.

- a) Acceder a <https://www.edmodo.com/?language=es>

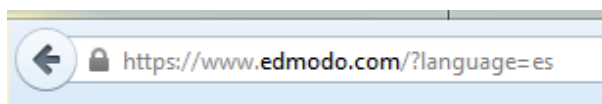


Ilustración 384: página

- b) Haga clic en profesor

A screenshot of the Edmodo website's login and registration interface. At the top, it says "Acceder a Edmodo." Below this are two input fields: "Usuario o Correo electrónico" and "Contraseña". To the right of the password field is a button labeled "Entrar". Below the input fields is a link that says "¿Olvidaste tu contraseña?". A horizontal line separates the login section from the registration section, which starts with the text "Regístrate ahora. ¡Es GRATIS!". Below this text are two blue buttons: "Profesor" and "Estudiante". At the bottom, there are two links: "Soy Padre" and "Escuelas y Distritos".

Ilustración 385: Profesor

c) Llenar los datos solicitados



The image shows the Edmodo registration form for teachers. On the left, there is a welcome message: "Bienvenido a Edmodo" and "Únete a más de 44 millones de profesores y estudiantes que ya se conectan en aulas en línea, colaborando en asignaciones, descubriendo recursos nuevos y mas!". Below this is a "Ver demostracion" button with a play icon. On the right, the "Registro para Profesores" form is displayed. It includes fields for "Título" (set to "Srta."), "Nombre" (Ivon), "Apellido" (Castillo), "Correo electrónico" (sadmaj006@gamil.com, marked with a green check), and a password field (represented by dots). A checkbox indicates agreement with the "Términos de Servicio" and "Política de Privacidad". At the bottom are "Registrate" and "Cancelar" buttons.

Ilustración 386: Datos solicitados



Ilustración 387: Configuración de cuenta

- d) Se abre una ventana en la cual se puede configurar las características del perfil.

Ilustración 388: Configuración

Título	Característica
1. Imagen para mostrar	Se puede seleccionar una imagen del disco duro o una imagen prediseñada
2. Información personal.-	Rellenar los datos personales y el e-mail. En título tenemos varias opciones, sra, srta, Dr(a), y si no se quiere que ponga nada más que el nombre se selecciona ninguno.
3. Contraseña,	Seleccionar la contraseña que queramos.
4. Escuela.	Seleccionar el nombre de la institución.
5. Notificaciones	Se puede seleccionar una opción que permita que las notificaciones sean enviadas a al correo electrónico o bien establecer "ninguno" si se las quiere consultar en edmodo y no recibirlas a través del e-mail.
6. Privacidad.-	Se puede impedir que lleguen solicitudes para participar en otros cursos e impedir ser vistos por otros miembros de la comunidad educativa.

- e) Si se quiere consultar el perfil seleccionar esta opción en el panel de inicio en preferencias configurar la cuenta

Clic para asignar una tarea

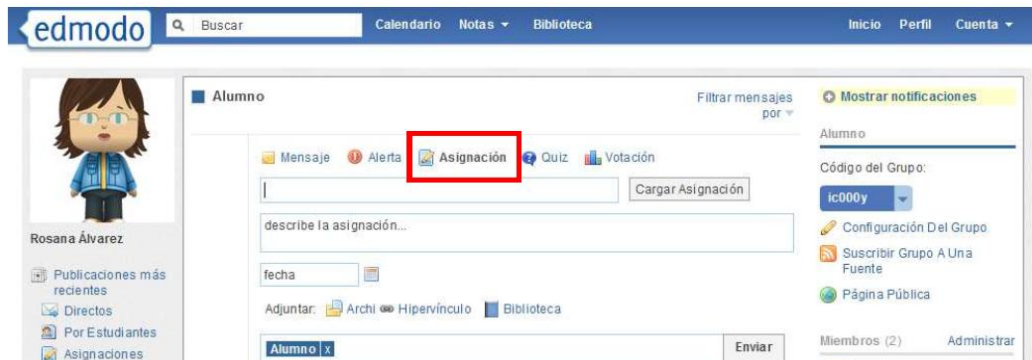


Ilustración 389: Asignación de tarea

- f) Aparecen varios campos para llenar:

Título de la asignación.

Descripción de la asignación

Fecha, donde se establece el límite de tiempo para entregar la tarea

Los estudiantes o grupos a quien va dirigida la tarea o el mensaje.

Las tareas enviadas para los estudiantes se quedan guardadas de ahí la posibilidad de cargar asignación o subir asignación, ya guardada volver a reenviarla a otro grupo.

Ahora se va a crear un grupo, haga clic en unirse.



Ilustración 390: Unirse

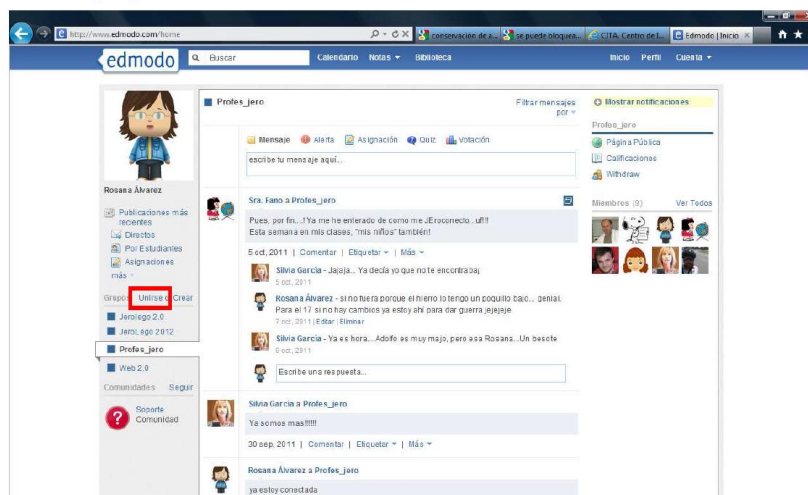


Ilustración 391: Pantalla unirse

g) Haga clic en crear



Ilustración 392: Crear

h) Colocar las características



Ilustración 393: Características

- i) Haga clic en entregar y el estudiante verá así la tarea y podrá cargarla para que el docente la revise:



Ilustración 394: Revisión de tareas

Qué ve el estudiante?

- a) El estudiante debe realizar la tarea y la entregará enviándola a través de la pestaña entregar, cuando se abre una nueva ventana.



Ilustración 395: Pantalla estudiante



Ilustración 396: Entregar Asignación

- b) El estudiante dará respuesta o adjuntará el archivo y después debe dar clic en entregar asignación y se observará la siguiente pantalla.



Ilustración 397: Pantalla de Entrega de Tarea

Luego ir a la esquina superior derecha, haga clic en cerrar sesión para salir del aula virtual.

Recomendaciones:

- Es gratuita.
- Tiene una amplia variedad de idiomas
- No requiere obligatoriamente el mail de los estudiantes, lo cual permite que se registren menores de 13 años.
- No es abierta al público ya que no permite el ingreso a invitados sin registro.
- Brinda un entorno intuitivo y amigable.
- Emula una clase a distancia para estudiantes que no pueden asistir presencialmente a clase por un lapso determinado.

EJEMPLO DE PLANIFICACIÓN PARA TALLER A DOCENTES:

Tema: Estrategias que necesitan las TIC en el aula -

Objetivo: Conocer las limitaciones y fortalezas con las que cuenta el aula de clase

Fecha: Junio del 2014

Facilitador: Ivón Castillo

Participantes: Docentes de toda la Institución.

Hora	Contenido	Actividad	Recursos	Responsable
8:00		Registro de asistencia	Esferos	Facilitadora : Ivón Castillo
8:30			Cuadernos	
8:33		Saludo	Hojas de trabajo	
9:35	Bienvenida	Bienvenida y Presentación		
10:35	Video	Proyección de un video sobre las estrategias de las Tic's en el aula	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla • Proyector • Amplificación • Laptop 	
11:30	Diálogo	Preguntas y respuestas a los docentes acerca estrategias a implementarse	<ul style="list-style-type: none"> • Película • Diapositivas 	
	Desarrollo de contenidos	Exposición y desarrollo de temas y contenidos Limitaciones y fortalezas que encuentra el docente con la implementación de las Tic's en el aula de clase		

11:45	Resumen	Conclusiones y recomendaciones		
12:00	Debate	Comentarios con los docentes sobre las limitaciones que tiene el docente		
12:15	Evaluación	Se realizará una evaluación escrita que conste de preguntas cerradas para poder medir el porcentaje de aciertos y desaciertos en la evaluación.		
13:00	Agradecimiento			
13:30	Entrega de refrigerios			

Taller

Tema: El Internet

Objetivo: Conocer las ventajas y usos del Internet

Fecha: Junio del 2014

Facilitador: Ivón Castillo

Participantes: Docentes de toda la Institución y estudiantes

Hora	Contenido	Actividad	Recursos	Responsable
8:00		Registro de asistencia	Esferos	Facilitadora Ivón Castillo
8:30			Cuadernos	
8:33		Saludo	Hojas de trabajo	
9:35	Bienvenida	Bienvenida y Presentación		
10:35	Video: Uso de las Tic's en el aula	Proyección de un video sobre el uso del internet	<ul style="list-style-type: none">• Pantalla• Proyector• Amplificación• Laptop• Película• Diapositivas	
11:30	Diálogo	Preguntas y respuestas a los docentes acerca del uso del internet		
	Las Tic's empleo ideal o no			
	Desarrollo de contenidos	Exposición y desarrollo de temas y contenidos Utilización del internet		
11:45	Resumen	Conclusiones y recomendaciones		
12:00	Debate	Comentarios con los docentes sobre las limitaciones que tiene el usuario con el internet		

12:15	Evaluación	Se realizará un foro de opiniones aleatorias, donde se harán preguntas puntuales que ayudarán a fortalecer el conocimiento adquirido en el taller.		
13:00	Agradecimiento			
13:30	Entrega de refrigerios			

Impactos

Impacto social

El actual compromiso parte de la idea que: " la formación como benéfico confuso", es expresar e imaginar a la humanidad, con conocimientos, como realidades que intervienen en la instrucción, apoyándose en la consideración de la actividad docente como objeto de reflexión, un potencial significativo en relación a la transformación de la práctica docente en práctica cotidiana, considerando el desempeño docente dentro de un contexto social e institucional , es decir, que explica el fenómeno educativo partiendo de una perspectiva más amplia que la del aula escolar.

El manual elaborado puede servir como referente para que otras instituciones educativas a través de estas experiencias docentes puedan incorporar las herramientas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Impacto educativo

Con el presente manual los docentes y los estudiantes podrán interactuar con toda la sociedad mediante el intercambio de experiencias, que se pueden difundir en videoconferencias, redes sociales, obtener información de bibliotecas a nivel mundial para auto educarse y convertir al aprendizaje en un compartir de conocimientos eliminando que solo el docente es el orador que expone lo que sabe y el estudiante ente pasivo y receptor de dichos conocimientos.

Difusión

El trabajo investigativo, se socializó con la colaboración de las autoridades del Colegio Universitario de la "UTN", mediante talleres a los

docentes donde se recalcó la importancia del incremento de la innovación, para generar nuevos conocimientos, se analizó las diferentes herramientas tecnológicas, se intercambió experiencias y se aclararon dudas, se finalizó con la realización de acuerdos para la aplicación de la tecnología en las aulas con el fin insertarse en los estándares de calidad de la educación exigidos por el nivel central.

BIBLIOGRAFÍA.

1. ALONSO, J. (14 de Junio de 2011). *Herramientas Tecnológicas*. Recuperado el 01 de Abril de 2014, de jennaalonso.wordpress.com: <http://jennaalonso.wordpress.com>
2. BANDURA, A. (11 de Mayo de 2013). *www.howspa.com*. Recuperado el 08 de mayo de 2014, de www.howspa.com: www.howspa.com
3. BARTOLOMÉ, A. (2012). *Nuevas tecnologías y enseñanza*. . Barcelona: ICE-GRAO.
4. BATISTA, M. A. (2007). *Tecnologías de la información y comunicación en la escuela*. Buenos Aires - Argentina: Brapack S.A.
5. BRECHT, B. (2010). *Teoría de la comunicación*. Barcelona: Anaya.
6. CABA, M. (2003). *Introducción a la tutoría On-line*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
7. CABERO, A., MARTÍNEZ, E., & Inelda, S. (2009). *Prácticas fundamentales de Tecnología Educativa*. Barcelona: Oikos-Tau.
8. CHERRE, J. (2012). *Producción Multimedia*. Lima: Editorial Macro.
9. DELORS, J. (2006). *La educación encierra un tesoro*. . Madrid: Unesco-Santillana.
10. FERNÁNDEZ, R. (2010). *El Universo de las Nuevas Tecnologías: Información y Nuevas Tecnologías en la Enseñanza*". Madrid: Anaya.
11. FERRÉS, J., & MARQUÉS, P. (2006). *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona: Praxis.
12. Gallego, E. (2009). *Las TIC en la educación Actual*. Quito : PUCE.
13. HERNÁNDEZ, Rafael . (2014). Barcelona: Anentre otrosom.
14. HERRERA, L., MEDINA, A., & NARANJO, G. (2011). *Tutoría de la Investigación Científica*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato .
15. JAUME, C. (2006). *Teorías del aprendizaje y tecnología de la enseñanza*. Quito: Saleciana.
16. LAMARCA, M. J. (2010). *El nuevo concepto en la cultura de la imagen*. México: Soledad.

17. LARA, B. (2011). *Educación 2.0*. Barcelona : Anaya.
18. MARTINEZ, S. (2011). *Educomunicación* . Barcelona: Santillana.
19. MARTÍNEZ, S. R. (18 de Marzo de 2009). Fundamentos filosóficos del uso de las tecnologías en la educación. Buenos Aires .
20. MOREIRA, W. (2011). *El Aprendizaje Significativo*. México: Anaya.
21. NAVARRO, J. (12 de Enero de 2014). *www.rmm.cl*. Recuperado el 05 de febrero de 2014, de *www.rmm.cl*: *www.rmm.cl/index*
22. ORLICH, D. (2013). *Técnicas de enseñanza*. México: Limusa-Noriega.
23. ORTIZ, A. R. (12 de Enero de 2013).
http://www.taringa.net/posts/info/12642720/Las-TIC-en-la-sociedad-actual.html. Recuperado el 11 de Febrero de 2014, de
http://www.taringa.net/posts/info/12642720/Las-TIC-en-la-sociedad-actual.html: *http://www.taringa.net/posts/info/12642720/Las-TIC-en-la-sociedad-actual.html*
24. PASQUEL, R. (05 de agosto de 2012).
maestrodelacomputacion.com. Recuperado el 09 de Octubre de 2014, de
www.maestrodelacomputacion.com:
http://www.maestrodelacomputacion.com
25. PASTRANA, E. (12 de marzo de 2012).
http://glosariodeTIC.blogspot.com/. Recuperado el 09 de abril de 2014, de
http://glosariodeTIC.blogspot.com/: *http://glosariodeTIC.blogspot.com/*
26. PAVÓN, F. (2011). *Educación con Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Sevilla: Kronos.
27. POZO, M. (2013). *El Marco Lógico* . Ibarra: Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ibarra.
28. Profesionales, R. a. (2014). *ASIS, Francisco; PLANELLS, Juan* . Madrid, España: SANTILLANA .
29. Robles, R. (2013). *Pedagogía y la actualidad*. Santiago de Chile: Bristol.
30. RODRIGUEZ, V. M. (2008). *TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION, SOCIEDAD Y EDUCACION*:

SOCIEDAD, E-HERRAMIENTAS, PROFESORADO Y ALUMNADO.

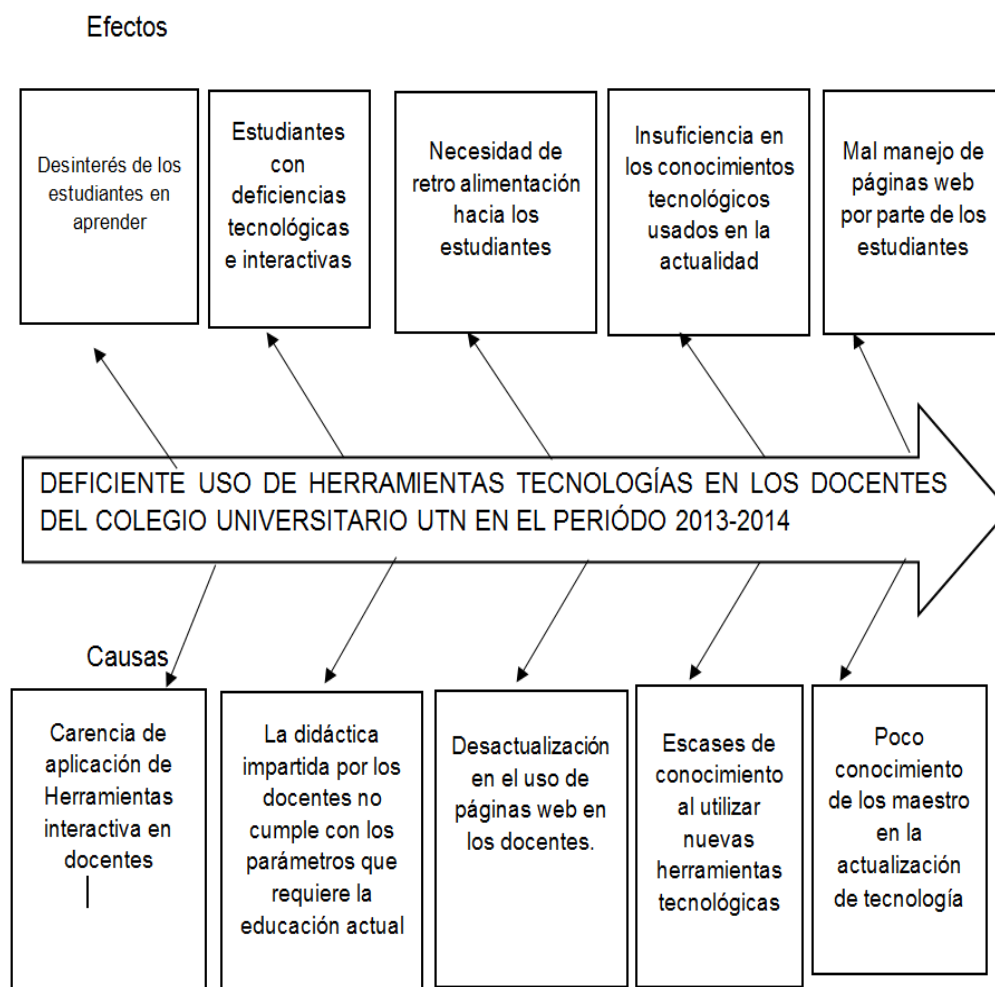
Tebar.

31. SALINAS, J. (2014). *"Los recursos didácticos y la innovación educativa"*. México : Santillana.
32. SALOMONE, S. (2013). *Educación e integración de las tecnologías digitales*. México: Anaya.
33. SEVILLANO, M. L. (2012). *Nuevas Tecnologías, Medios de Comunicación y Educación*. . Madrid: CCS.
34. TAPIA, F. (2013). *Guía para elaborar el trabajo de graduación*. Quito : Universidad Central del Ecuador.

ANEXOS

Árbol del problema

Efectos que tienen las causas del problema





UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

ESPECIALIDAD DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO
“UTN” DE LA CIUDAD DE IBARRA.

Se solicita de la manera más comedida se digne contestar la siguiente encuesta, enfocada a conseguir información que sobre el uso de herramientas tecnológicas para el buen uso del docente del Colegio Universitario “UTN”.

INSTRUCCIONES: Marque con una x en el casillero que usted crea conveniente.

ENCUESTA

1. Es necesario la conexión internet para impartir sus clases?

SI ----- NO -----

2. ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza en sus clases?

Pixtón ☐

Voki ☐

Examtime ☐

Edmodo ☐

3. ¿Cuál de los siguientes repositorios web utiliza usted en clases?

Drobox	<input type="checkbox"/>
Google drive	<input type="checkbox"/>
Skydrive	<input type="checkbox"/>
Ninguno	<input type="checkbox"/>
Otro	<input type="text"/>

4. ¿Cuál de estas herramientas utiliza para tomar una evaluación en la web?

Daypo	<input type="checkbox"/>
Quizcreator	<input type="checkbox"/>
Quizrevolution	<input type="checkbox"/>
Google Drive	<input type="checkbox"/>
Ninguna	<input type="checkbox"/>
Otra	<input type="text"/>

5. ¿Cuál de las siguientes herramientas de comunicación digital web utiliza?

Blog	<input type="checkbox"/>
Wiki	<input type="checkbox"/>
Videoconferencia	<input type="checkbox"/>
Ninguna	<input type="checkbox"/>

6. ¿Cuál de las siguientes Aulas virtuales conoce usted?

Edu 2.0	<input type="checkbox"/>
Edmodo	<input type="checkbox"/>
Moodle	<input type="checkbox"/>
Ninguna	<input type="checkbox"/>

7. ¿Le gustaría tener un manual de apoyo de las herramientas mencionadas en las 6 anteriores?

Si ☐

No ☐

8 Conoce usted estas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación TIC ?

Moodle, Pixton, ExamTime

Si

No

9 ¿Cuál de estas herramientas utiliza usted para presentar información?

Prezi

Calaméo

Issuu

Photo peach

Slideshare

Power Point

10. Photo Peach es una herramienta que se utiliza para realizar presentaciones desde la web.

¿Cree que se la debería utilizar en el salón de clases?

Si ☐

No ☐

Tal vez ☐

“GRACIAS POR SU COLABORACIÓN “

MATRIZ DE COHERENCIA

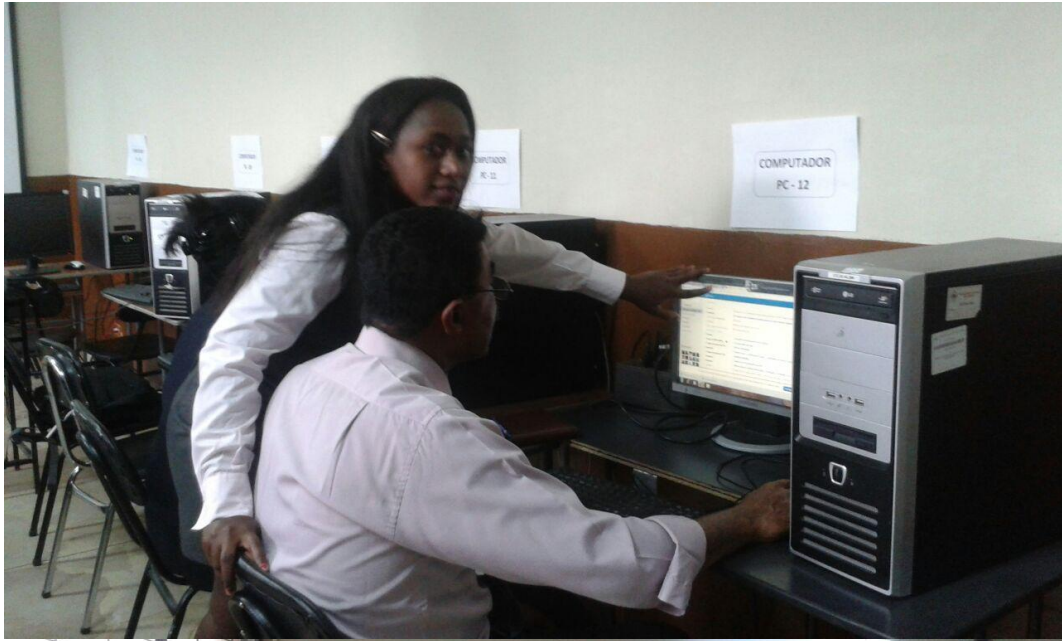
Formulación del Problema	OBJETIVO GENERAL
¿Cómo influye el deficiente uso de las Herramientas Tecnológicas en la metodología de los docentes del Colegio Universitario “UTN” en el período 2013-2014.?	Contribuir con el uso de las herramientas tecnológicas a los docentes del Colegio Universitario “UTN” en el período 2013-2014.
Subproblemas	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Cómo diagnosticas qué herramientas tecnológicas utilizan los docentes del Colegio Universitario “UTN” en su labor?</p> <p>¿Cuáles herramientas tecnológicas servirán como apoyo para la labor docente?</p> <p>¿El uso de herramientas tecnológicas para los docentes del Colegio Universitario “UTN” permitirá optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿La Difusión del uso de herramientas tecnológicas, motivarán al docente en la implementación de las mismas en clase?</p>	<p>1. Diagnosticar el uso de las herramientas tecnológicas que aplican los docentes del Colegio Universitario “UTN” en su labor.</p> <p>2. Seleccionar las herramientas tecnológicas que sirvan como apoyo para la labor docente.</p> <p>3. Elaborar una propuesta alternativa para el uso de herramientas tecnológicas para los docentes del Colegio Universitario “UTN” a fin de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>4. Difundir la propuesta alternativa a los docentes del Colegio Universitario “UTN” a fin de que hagan uso de la misma.</p>

FOTOGRAFÍAS SOCIALIZACIÓN









Certificaciones



COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN"

Anexo a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología
de la Universidad Técnica del Norte
Ibarra – Ecuador

Telefax: 2 546 - 004

Lic. Pablo Ayala A.

RECTOR COLEGIO UNIVERSITARIO UTN

CERTIFICO:

Que, la señorita CASTILLO RAMÍREZ ÁNGELA IVÓN, con C.C. 1003641303, realizó la socialización del **MANUAL DE APOYO SOBRE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS**, a los señores Docentes del Colegio Universitario UTN, como parte del desarrollo de su trabajo de grado titulado **ESTUDIO DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LOS DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN, AÑO LECTIVO 2013-2014**, acción que se llevó a efecto el 10 de octubre de 2014.

La interesada puede hacer uso del presente para los fines que estime necesarios.

Ibarra, 12 de noviembre de 2014

POR UNA EDUCACIÓN CIENTÍFICA Y DEMOCRÁTICA
AL SERVICIO DEL PUEBLO

Lic. Pablo Ayala

RECTOR ENCARGADO



PA./vam.

colegio_utn@hotmail.com

Ulpiano de la Torre s/n y Arsenio Torres



COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN"
Anexo a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología
de la Universidad Técnica del Norte
Ibarra – Ecuador

Telefax: 2 546 - 004

Lic. Pablo Ayala A.
RECTOR COLEGIO UNIVERSITARIO UTN

CERTIFICO:

Que, la señorita CASTILLO RAMÍREZ ÁNGELA IVÓN, con C.C. 1003641303, aplicó la encuesta a los señores Docentes del Colegio Universitario UTN 2013-2014, como parte del desarrollo del Trabajo de Grado titulado ESTUDIO DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LOS DOCENTES DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN, EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014, acción que se efectuó el 12 de julio de 2014.

La interesada puede hacer uso del presente para los fines que estime necesarios.

Ibarra, 12 de noviembre de 2014

POR UNA EDUCACIÓN CIENTÍFICA Y DEMOCRÁTICA
AL SERVICIO DEL PUEBLO

Lic. Pablo Ayala

RECTOR ENCARGADO



PA./vam.

colegio_utn@hotmail.com

Ulpiano de la Torre s/n y Arsenio Torres

ABSTRACT

The research was done in Ibarra at "UTN" high school. The aim of this research is the study of the usage of technological tools based with the teachers of the "UTN" high school within the period 2013-2014, in which it was determined that teachers do not have a basic knowledge of virtual resources, communication networks and information because they have not had access to training on this subject. Furthermore, they are still working on traditional, repetitive and memorization teaching processes, apart from that the use of being the whiteboard (chalkboard) and marker the only two resources used as support into the classroom.

Moreover, within the theoretical framework were taken into account different basis such as humanistic, psychological, and essential justifications designed for the development of this educational project, as well as there were mentioned not only topics based on the technologies of communication but also information in education field in order to support the project.

The research methodology used theoretical documents, practical documents, literature review; likewise the applied methods were, historical, logical, analytic-synthetic, inductive-deductive and statistical, it was also used as a technique the survey, which was applied to all teachers from "UTN" high school, so through the analysis and interpretation of results could be determined the conclusions and recommendations in order to establish the proposal as a response or solution of the current research.

The aim of the proposal is the development of a handbook based on technology tools in order to be applied by teachers through the learning-teaching process as a resource to improve the inter-learning into a practical, creative, collaborative and participatory style. It means, once the proposal is done it is important to have a socialization to teachers, through didactic and dynamic workshops in order to know the advantages that occur to incorporate technology into class. In addition, it is necessary to make a well use of the manual support.

To conclude, the socialization was successful because it allowed a positive reception by teachers in order to generate impacts on the educational and social fields.

Checked by Jimena Rosero T.

